

英雄伝説 空の軌跡SC

ソラノキセキSC

PLAYING MANUAL

SORA NO KISEKI : SECOND CHAPTER


英雄伝説
空の軌跡 SC
ソラノキセキSC
PLAYING MANUAL
SORA NO KISEKI : SECOND CHAPTER

空の軌跡 Second Chapter
PLAYING MANUAL



1 空の軌跡SCの世界

THE WORLD



Story

遊撃士に憧れる少女エステルは、兄弟同然に育ったヨシュアとともに
正遊撃士となるため、生まれ育った故郷の街ロレントを旅立った。

リベール各地を訪れるエステルたちを待ち受けていたのは、
様々な人々との出会い、そして行く先々で起こる不可解な事件。
数々の出来事が一本の糸で結ばれた時、
リベール王国をめぐる巨大な陰謀が明らかとなる。

様々な困難が立ちはだかるも、
多くの人に助けられながらエステルたちは、
リベールを揺るがす陰謀――クーデターを阻止するのだった。

晴れて正遊撃士となったエステルとヨシュア。
女王生誕祭の活気に沸く王都グランセルを歩きながらエステルは
自分の中にあるヨシュアへの想いをかみしめていた。
旅の途中、自分を支え続けてくれたヨシュアは、エステルにとって、
これまで以上にかけがえのない存在となっていた。





□ストーリー□

だがその夜、
ヨシュアはエステルに自分の正体と過去を打ち明ける。
そこで語られる驚愕の事実――。

「出会った時から……君のことが大好きだったよ。」
「――さよなら、エステル。」

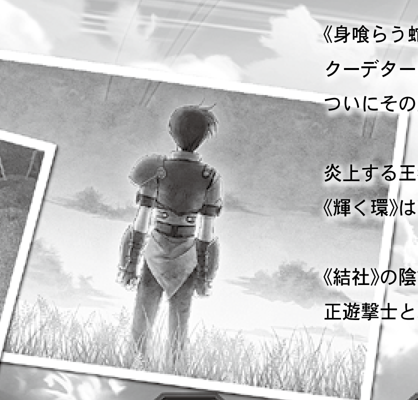
そういって、少年は少女の前から姿を消した。
少女の手元には少年のハーモニカだけが残されていた。

姿を消した少年を探すため、少女は旅立ちを決意する。

《身喰らう蛇》
クーデターの背後で暗躍していた謎の結社は
ついにその正体を現してリベール全土に混乱を引き起こす。

炎上する王都グランセル。迫り来る巨大戦艦。
《輝く環》はその楔から解き放たれ、リベール王国は最大の危機を迎える。

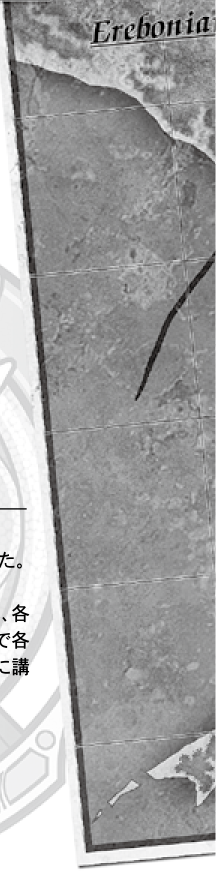
《結社》の陰謀を阻止するため、そして姿を消したヨシュアを探すため、
正遊撃士となったエステルの新たなる旅が、今始まる――！



World

リベール王国

老女王アリシアⅡ世によって治められる小国。
北は強大な軍備を持つエレボニア帝国、東はカルバード共和国という強国に囲まれながらも、巧みな外交手段によって対等な関係を築いてきた。近々、アリシア女王の提唱でその両国との不戦条約が結ばれることになっている。条約締結にあたって、外国からの要人なども多く集まることから、会場となるエルベ離宮をはじめとした王都周辺の警備が強化されている。



百日戦役

10年前に勃発した、エレボニア帝国によるリベール侵略戦争。
帝国軍は、大兵力をもってハーケン門を突破し、王都グランセルを除く全地方を占領した。

開戦から2ヶ月後、飛行船を使った王国軍の電撃作戦により、地方間の関所は封鎖され、各地に展開していた帝国軍部隊は孤立。共和国の妨害もあり、補給もままならない状況で各個撃破された。その後、七耀教会と遊撃士協会（ブレイサーギルド）の仲介で両国の間に講和条約が結ばれ、およそ百日ほどで戦争は終結した。



王都グランセル

リベールの首都。女王の住むグランセル城をはじめ、七耀教会の大聖堂、王立競技場（グランアリーナ）、各国の大使館などあらゆる重要機関が集中するリベールの政治・文化の中心地。毎年、女王の生誕祭には武術大会なども開かれており、国の内外から多くの観光客が訪れる。

グランセルのある王都地方は《アーネンベルク》と呼ばれる堅固な城壁に囲まれており、10年前の百日戦役のおりには、リベールにあって唯一帝国の占領から逃れた。





エレボニア帝国

リベールの北にある『黄金の軍馬』を紋章に掲げる巨大帝国。強大な軍事力を持っており、10 年前にはリベール王国への侵攻を謀っている。

カルバード共和国

リベールの東にある、比較的歴史の新しい民主国家。東方の移民を受け入れているため、多様な文化背景を持つ。大陸西部の覇権を巡って、事あるごとに帝国と対立している。



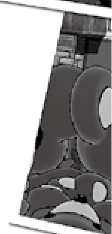
リベール北東に位置する地方都市。主要な産業は農業と七耀石（セプチウム）の採掘。北部のマルガ鉱山では、七耀石の一種、翠耀石(エスメラス)などがとれる。街の象徴でもある時計塔は、10年前のエレボニアとの戦役の際破壊されたが、その後市民の手によって再建された。ブライト家はこのロレントの街の南西のはずれにある。

ROLENT

地方都市ロレント







海港都市ルーアン

RUAN

リベールの西、アゼリア湾の入り口に面した海港都市。かつては船を使った水運業で栄えていたが、飛行船による空中輸送に押されて、年々荷卸しの量が減っている。海岸沿いには白壁の家々が立ち並んでおり、近年ではその美しい景観を利用した観光業が盛んになりつつある。ルビーヌ川をまたぐように広がった街の真ん中には《ラングランド大橋》と呼ばれる跳ね橋があり、毎日決まった時刻に跳ね橋が上がるようになっている。

リベールのオーブメント産業の中心都市。街の地下にはオーブメント工場が広がっており、照明から飛行船の部品まであらゆるものが製造されている。ツァイスのオーブメント技術の高さは大陸でもトップレベルであり、しばしばその技術を巡って他国とのトラブルが発生している。中央工房とよばれる施設が町の中心でありツァイスでは中央工房の工房長が市長としての役割を担っている。



ZEISS

工房都市ツァイス





BOSE

商業都市ボース

商業が盛んで活気にあふれたリベール第２の都市。エレボニア帝国との交易も行われており、北のハーケン門を経由して多くの物資や旅行者などがここボースに集まってくる。街の中央にはボースマーケットと呼ばれる巨大な屋内市場があり、食料品、衣類、雑貨、家具、書籍といったあらゆるものがここで手に入る。

世界背景

人々の生活は導力器（オーブメント）と呼ばれる技術によって支えられている。50年前の導力革命によってもたらされた導力器は、飛行船をはじめとするさまざまな技術に応用され、人々の生活を飛躍的に豊かにしていった。その一方で、多くの国々は導力器を用いた兵器の開発にしのぎを削り、覇権を狙う国々の思惑が交錯する中、大陸は混迷の様相を呈していた。

導力革命

50年前、導力学者エプスタインがもたらした技術革命。古代の遺物アーティファクトの機構を解明した博士は、大量生産が可能で様々な分野にも応用できる汎用導力器《オーブメント》を開発した。なお、エプスタイン博士の直弟子の一人であるラッセル博士は、時計職人が多くいたリベール王国にオーブメント技術をもたらした。以降、リベール王国はオーブメント開発の最先端の場となっている。





導力器（オーブメント）

神秘のエネルギー《導力》で動く機械仕掛けのユニット。内部には七耀石（セプチウム）を加工した回路が格納されており、その機構に応じて様々な現象を起こすことができる。50年前に発明されてから、またたく間に大陸全土に広がり、照明・暖房・通信・兵器・魔法・飛行船など様々な技術に応用されていった。



遊撃士協会

大陸各地に支部を持つ《遊撃士（ブレイサー）》のギルド。民間人の安全と、地域の平和を守ることを第一の目的とし、魔獣退治・犯罪防止などの要請に応じて遊撃士を派遣する。その国際性・中立性から国家間紛争の仲裁なども行なっており、10年前には、リベール王国とエレボニア帝国の講和に一役買った。



七耀教会

ゼムリア大陸で最も広い信仰を集めている《空の女神エイドス》を信奉する宗教組織。
古代《ゼムリア文明》を崩壊させたとされる《大崩壊》の直後に初期の教会は成立し、混乱のただ中にあった民衆を導いたと言われる。導力革命以降、その影響力はやや低下したが、学問・教育・医療などの分野においていまだ民衆を啓蒙する立場にある。

Keyword

クーデター事件

リベールの軍事力強化を求める王国情報部が企てた反逆事件。
情報部は王国の重要人物の家族を人質に取り、軍備拡張に反対する女王アリシアⅡ世の退位を要求。グランセル城を占拠して王城地下に眠る古代の秘宝を手に入れようとするも、遊撃士や親衛隊など多くの人々の活躍によって阻止された。情報部の中心人物であったリシャール大佐は逮捕されたが、その残党はいまだリベール各地に潜んでいるという。



黒の導力器

黒い半球体をした導力器（オーブメント）。
周囲のオーブメントを無力化する〈導力停止現象〉など、現代の技術では不可解な現象を引き起こす。《ゴスペル》というのが本当の名らしいが、誰が何のために作ったのかは今のところ不明である。

身喰らう蛇（ウロボロス）

情報部の企てたクーデター計画をはじめとし、リベール各地で起きた不可解な事件の背後に見え隠れする謎の結社。
その存在も目的も謎に包まれているが、ヨシュアの過去と深い関わりがあるようだ。

執行者

結社でも最高クラスの戦闘力を持つエージェント。
ワイスマンによって集められ、謎のプロジェクトを遂行するため各地で暗躍を開始する。全員が常識外れの力を持っており、恐るべき脅威としてエステルたちの前に立ち塞がる。

2 登場人物
CHARACTERS



あたしは……
ヨシュアの辿ってきた軌跡を
どうしても知っておきたい。
その気持ちだけは本当だから。

エステル・ブライト

遊撃士協会の正遊撃士(ブレイサー)。
見習い遊撃士であった時、リベールを震撼させたクーデター事件に巻き込まれ、その解決に尽力していく中で、遊撃士としても人間としても大きく成長する。ＳＣでは消えたヨシュアを探しながら、クーデターを背後から操っていた《身喰らう蛇》の陰謀を突き止めるために旅立つ。

ヨシュア・アストレイ

漆黒の髪と琥珀色の瞳を持つ、どこか影を秘めた少年。5年前、ブライト家に引き取られてからエステルとは兄弟同然に育つ。

エステルと共に正遊撃士を目指して旅していたが、女王生誕祭の夜、自らの正体と過去をエステルに打ち明けて、そのまま姿を消してしまう。《身喰らう蛇》と呼ばれる謎の結社と何らかの関わりがあるようだが……。

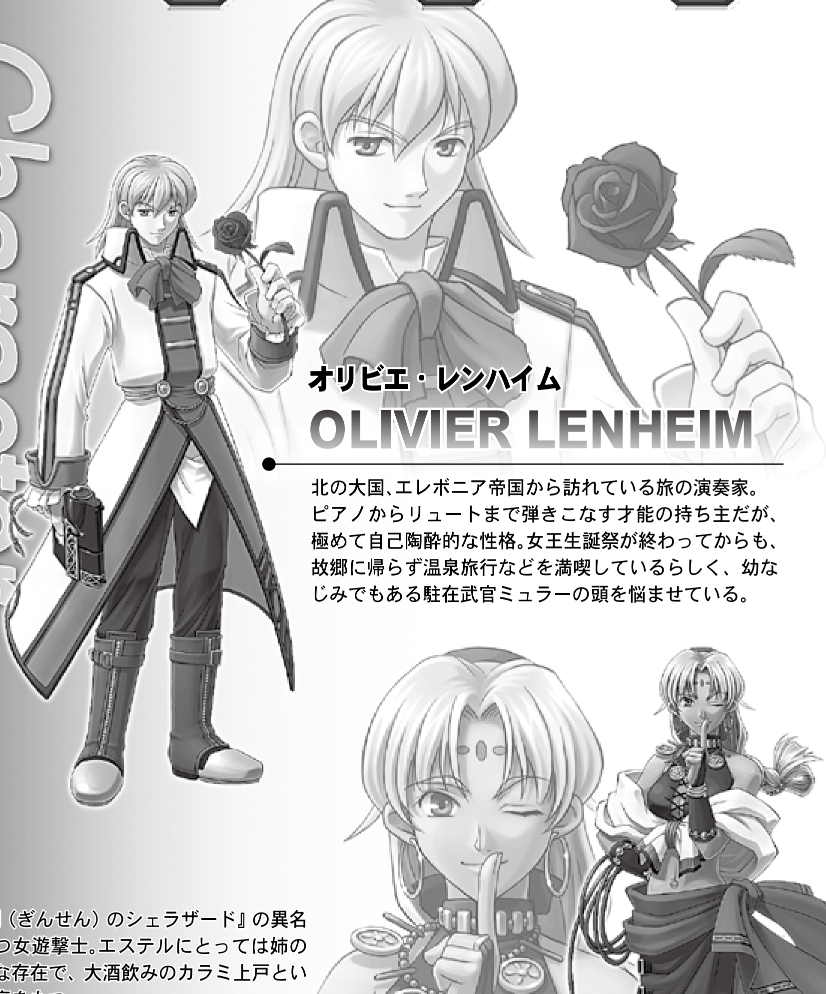


JOSHUA ASTRAY

■メインキャラクター■

―――― さよなら、エステル。

Character



オリビエ・レンハイム
OLIVIER LENHEIM

北の大国、エレボニア帝国から訪れている旅の演奏家。ピアノからリュートまで弾きこなす才能の持ち主だが、極めて自己陶酔的な性格。女王生誕祭が終わってからも、故郷に帰らず温泉旅行などを満喫しているらしく、幼なじみでもある駐在武官ミュラーの頭を悩ませている。



『銀閃（ぎんせん）のシェラザード』の異名を持つ女遊撃士。エステルにとっては姉のような存在で、大酒飲みのカラミ上戸という悪癖をもつ。
クーデターを背後で操っていた謎の結社《身喰らう蛇》の動きを調査する形でエステルの旅に協力するうちに、意外な過去が明らかになっていく。

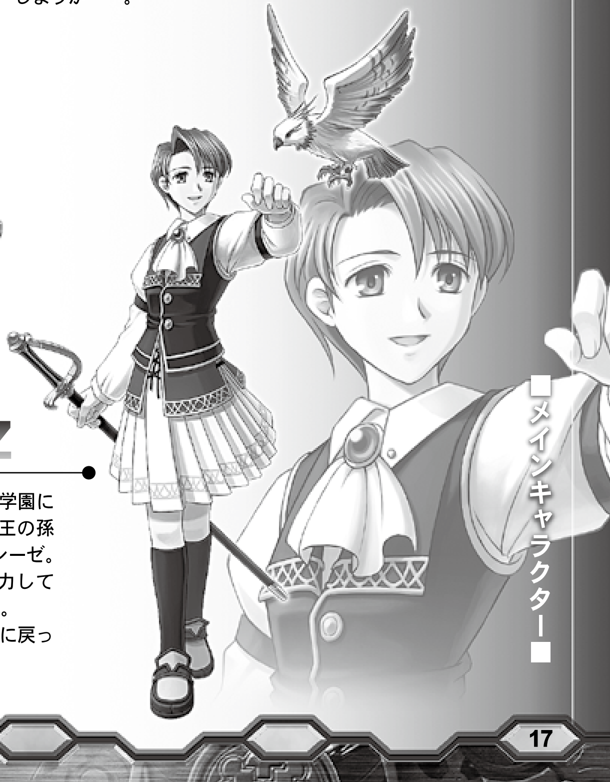
シェラザード・ハーヴェイ
SCHERAZARD HARVEY





ジン・ヴァセック
ZIN VATHEK

東方のカルバード共和国から訪れた巨漢の武術家。
気さくでさっぱりした性格で、頼れる兄貴といった感じの好漢。エステルたちと共に武術大会に出場し、その流れでクーデター阻止に協力した。
女王生誕祭の後、共和国にあるギルドの要請で一旦帰国してしまうが……。



クローゼ・リンツ
KLOSE RINZ

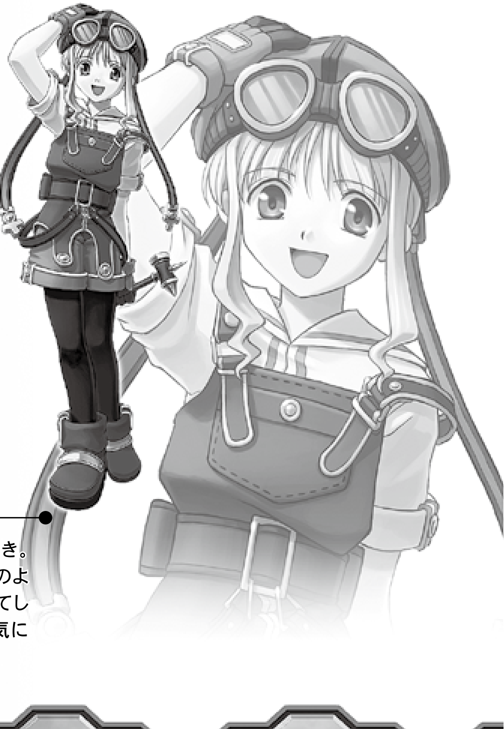
ルーアン地方にある、ジェニス王立学園に通う女生徒。その正体はアリシア女王の孫娘、クローディア・フォン・アウスレーゼ。
クーデターではエステルたちと協力して城に幽閉されていた女王を救出した。
女王生誕祭が終わった後、王立学園に戻って学園生活を再開するが……。

Character



『重剣（じゅうけん）のアガット』と呼ばれる凄腕の若手遊撃士。クーデターの時には、エステルたちと協力してラッセル博士を救出。その時やり合ったロランス少尉に対し、いまだ激しい対抗意識を抱いている。
シェラザードと同じく《身喰らう蛇》の動きを調査するためにエステルに協力する。

AGATE CROSNER
アガット・クロスナー



ティータ・ラッセル
TITA RUSSELL

天才導力学者・ラッセル博士の孫娘で、大の機械好き。知り合って以来、エステルとヨシュアを実の姉と兄のように慕っている。ヨシュアがエステルの元から去ってしまったことに深く心を痛めているが、それでも元気に振る舞おうと健気に頑張っている。

英雄伝説 空の軌跡SC
ソラノキセキSC



交易商である両親と共に観光旅行をしている少女。ある事件をきっかけにエステルと知り合い、共に行動するようになる。おませで気まぐれ、イタズラ好きな性格をしており、無邪気な言動で周囲を振り回す。

RENNE
レン



ケビン・グラハム
KEVIN GRAHAM

七耀教会の巡回神父。軽くてノリのいい性格で、言動や服装からは神父であることなど想像もつかないが、意外にも思慮深く面倒見がいい。

教会のない小さな村々を回って説法を説いたり、日曜学校で子供たちに勉強を教えたりするのが仕事だが、どうやら他にも目的があるらしい。

■メインキャラクター■

Character



ナイアル・バーンズ
NIAL BARNS

ニュース雑誌《リベール通信》の敏腕記者。不精髭のヘビースモーカー。特ダネを求めて、いつも王国全土を飛び回っている。ドロシーとコンビを組んでからは気苦労の絶えない毎日。

ドロシー・ハイアット
DROTHY HYATT

ニュース雑誌《リベール通信》の新米カメラマン。強烈な天然ボケ＆超マイペース娘だが、カメラの腕だけは確からしい。



カシウス・ブライト
CASSIUS BRIGHT

エステルの父親で、ヨシュアを引き取った人物。凄腕の遊撃士だったが、クーデター事件の影響で弱体化した王国軍を立て直すために軍に復帰した。



DR.RUSSELL ラッセル博士

ティータの祖父で工房都市ツァイスに住む老導力学者。オーブメントを発明したエプスタイン博士の直弟子の一人で、リベールのオーブメント技術の基礎を築いた人物。よくも悪くも天才肌で、発明や研究に熱中すると周りが見えなくなる。

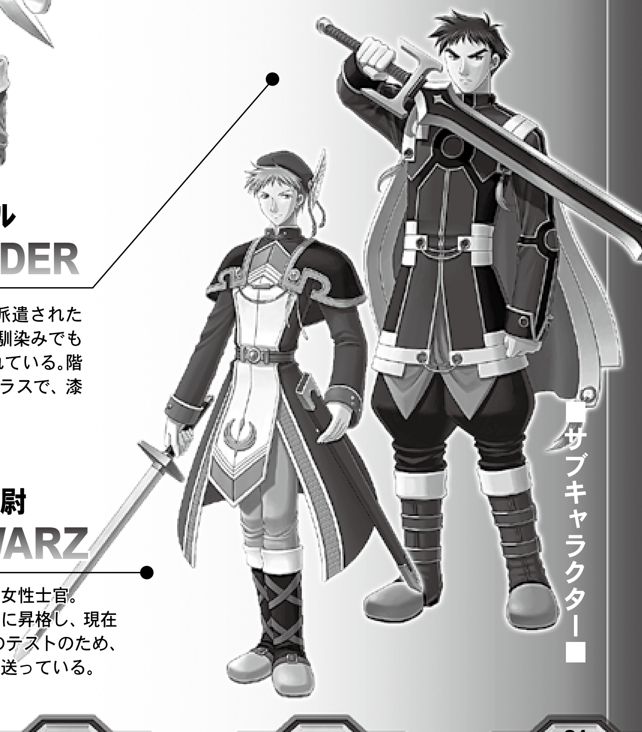


KURZ NARDIN クルツ・ナルダン

「方術使い」の異名を持つ遊撃士。
リベールでも生え抜きの遊撃士であり、後進の指導を務めることもある。穏やかな性格で、後輩の遊撃士からは慕われ、支部からは頼りにされている。自らを高めることに人生を見出し、日々鍛錬を怠らない若きサムライ。

アネラス・エルフィード ANELACE ELFEAD

シェラザードの後輩で、剣の道を志す若き女性遊撃士。向上心は強いがさっぱりとした性格で、細かいことにこだわらない。かわいいものに目が無く、仕事の合間にファンシーショップめぐりをしているらしい。



ミュラー・ヴァンダール MULLER VANDER

王都にあるエレボニア大使館に派遣された帝国軍の駐在武官。オリビエの幼馴染みでもあり、昔から彼の奇行に悩まされている。階級は不明ながら、剣の腕は達人クラスで、漆黒の大剣を片手で自在に振るう。

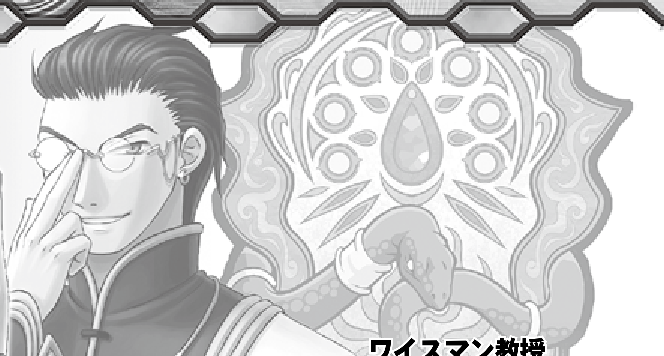
ユリア・シュバルツ大尉 JULIA SCHWARZ

王室親衛隊の中隊長を務める若き女性士官。
クーデター事件の時の功績で大尉に昇格し、現在は《アルセイユ》の新型エンジンのテストのため、試験飛行と演習を繰り返す毎日を送っている。

■サブキャラクター■

Character





ワイスマン教授
“THE FACELESS” WEISMANN

結社を束ねる《蛇の使徒》の一人で、《白面》の異名を持つ魔人。
対象者の記憶と認識を操作する異能力を持ち、「アルバ教授」という偽名で、クーデター事件を陰から操った。
『福音計画』という謎のプロジェクトを実行するため、《執行者》と呼ばれる凄腕のエージェントたちを新たに招き寄せた。

《幻惑の鈴》　ルシオラ
“THE ENCHANTING BELL” LUCCIOLA



《執行者》No.Ⅵ（ナンバー６）。
鈴を使った幻術と、戦闘用の扇を自在に操る妖艶なる魔女。他の執行者たちと異なり、何か個人的な目的があってリベールを訪れたらしい。



《道化師》　カンパネルラ
CAMPANELLA “THE FOOL”

《執行者》No.０（ナンバー０）。
ワイスマンが実行する『福音計画』の見届け役として派遣された少年。その行動は神出鬼没で、炎を使った幻術を駆使してあらゆる場所に現れ、人を食った思わせぶりな台詞を残して消え去ってしまう。



《痩せ狼》　ヴァルター

WALTER “THE LANKY WOLF”

《執行者》No.Ⅷ（ナンバー８）。
あらゆる武術を取り込んで殺人拳を完成させた闇の武術家。獰猛かつ残忍な性格をしており、勝負となれば女子供相手でも一切の容赦がない。ジンが属している流派『泰斗流』と何らかの関わりがあるらしいが…。



《怪盗紳士》　ブルブラン

BLBLANC “THE PHANTOM THIEF”

《執行者》No.Ⅹ（ナンバー 10）。
大陸諸国の大都市を中心に暗躍している仮面の怪盗。「美とは誇り高くあること」という美学を実践するため結社に身を置いている。その芝居がかった言動とは裏腹に、トリッキーな技を駆使する武術の達人でもある。



《剣帝》　レオンハルト

LEONHARDT “THE SWORD EMPEROR”

《執行者》No.Ⅱ（ナンバー２）。
鋭い輝きを放つアッシュブロンドと、クールな美貌を持つ青年。
「ロランス少尉」という偽名で暗躍し、何度もエステルたちの前に立ち塞がった。その圧倒的な剣技と戦闘力から《剣帝》という異名を冠せられている。底知れぬ輝きを秘めた深い紫の瞳には、時折他人を寄せ付けない強い感情が宿る。

Character

CAPUAS カプア一家

元帝国貴族、カプア三兄妹に率いられた空賊団。定期船を強奪し、一時期世間を騒がしたが王国軍に逮捕された。クーデター事件の際、王国軍の混乱の隙をついて見事脱走を果たしたが……。

DOLN ドルン・カプア

三兄妹の長男にして空賊団のリーダー。
エレボニア北部の小領主、カプア男爵家の跡取りだったが悪徳商人に騙されて領地を失い、弟と妹を連れて出奔する羽目になった。



KEER キール・カプア

三兄妹の次男にして、空賊団の操舵手担当。
冷静沈着で頭も切れるため、空賊団の作戦行動を立案することが多い。妹のジョゼットが空賊をしている事を内心複雑に思っているようだが……。

JOSETTE ジョゼット・カプア

三兄妹の末っ子で、情報収集を担当。ボーイッシュで挑発的な性格をしているが、手下からは「お嬢」と慕われている。性格的にそりが合わないのか、エステルとは事あるごとに反発し合っている。

■カプア一家■

3 アーツ・クオーツ表
ORBAL ARTS & QUARTS LIST

オーバルアーツ

Orbal Arts

攻…攻撃　回…回復　補…補助　妨…妨害　単…単体　小…小円　中…中円　大…大円　線…直線

	名称	必要属性値	効果範囲	EP	効果内容
地属性	ストーンハンマー	地×1	攻単	10	敵の頭上から大きな岩石を落下させる
	アースガード	地×2	補単	10	大地の楯を張り攻撃を1度だけ完全防御する
	クレスト	地×2 水空幻×1	補単	15	大地による守護を得る　一定時間、DEF+25%
	ペトロブレス	地×3	攻単	30	ガスを吹き付ける　確率20%で「石化」状態
	ストーンインパクト	地×3 空×2	攻中	40	敵の頭上から巨石を落下させ周囲にもダメージ
	アースランス	地×5	攻単	20	大地から鋭く尖った刃を突き出させる
	ペトロクラウド	地×5 風×3	攻中	60	広範囲のガスを吹き付ける　確率20%で「石化」状態
	ラ・クレスト	地×5 水空幻×3	補中	40	範囲内の味方に大地の守護　一定時間DEF+25%
	ペトロスフィア	地×6 時空×4	妨小	40	大地の力で敵の足を絡めとる　一定時間MOV−4
	タイタニックロア	地×8 空×4	攻全	70	局所的な地震を引き起こす強力なアーツ
	アースウォール	地×8 空×4	補小	75	一定範囲に楯を張り攻撃を1度だけ完全防御する
	アトラスハンマー	地×10 火×6	攻中	80	周囲の岩石を1つの塊にして敵の頭上に叩き込む
	ジオカタストロフ	地×14 空×12	攻全	160	マグマの力を借り、局所的大地震を引き起こす
	ガイアシールド	地×16 空×15	補全	220	味方全員に楯を張り攻撃を1度だけ完全防御
水属性	アクアブリード	水×1	攻単	10	重い水の塊を敵に叩きつける
	ティア	水×1	回単	10	味方1人のHPを1000回復
	キュリア	水×2 幻×1	回単	10	「戦闘不能」以外の状態異常を解除する
	ラ・ティア	水×2 風空×1	回小	20	範囲内の味方のHPを1000回復する。
	ティアラ	水×4	回単	20	味方1人のHPを3000回復する。
	セラス	水×4 地×2 幻×1	回単	30	味方1人の「戦闘不能」状態を解除しHP800回復
	ブルーインパクト	水×5	攻単	20	高圧の水を噴出させ敵を切り裂く
	ティアラル	水×8	回単	40	味方1人のHPを6500回復する。
	ラ・ティアラ	水×8 風空×2	回中	55	範囲内の味方のHPを3000回復
	ラ・キュリア	水×8 幻×4 空×2	回大	30	範囲内の味方の、「戦闘不能」以外の状態異常を解除
	ダイヤモンドダスト	水×10 風×2 空×1	攻小	60	強烈な冷気を生み出す　確率20%で「凍結」状態

	名称	必要属性値	効果範囲	EP	効果内容
水属性	ブルーアセンション	水×12	攻単	30	圧縮した水の塊を一気に解放し爆発させる
	ティア・オル	水×15	回単	70	味方1人のHPを完全回復する
	ラ・ティアラル	水×16 風×8 空×4	回大	200	範囲内の味方のHPを6500回復する
	アセラス	水×18 地×8 幻×4	回単	180	味方1人の「戦闘不能」解除、さらにHP完全回復
	ラ・ティアオル	水×22 風×12 空×6	回全	300	範囲内の味方のHPを完全回復
	コキュートス	水×25 風×12 空×5	攻全	150	巨大な氷柱を突出させる 確率20%で「凍結」状態
火属性	ファイアボルト	火×1	攻単	10	燃えさかる火球を撃ち出す
	フォルテ	火×2 風空幻×1	補単	15	火炎による守護を得る 一定時間STR+25%
	フレアアロー	火×3	攻単	20	敵の頭上に灼熱の炎が降り注ぐ
	ファイアボルト改	火×3 風空×1	攻中	20	複数の火球を発射する
	スパイラルフレア	火×5 風空×2	攻中	30	白熱した炎の矢が空中を乱れ飛ぶ
	ラ・フォルテ	火×5 風空幻×3	補中	40	範囲内の味方に炎の守護 一定時間STR+25%
	ナパームブレス	火×8	攻単	40	足元から真紅の火炎が噴き上がる
	ボルカニックレイブ	火×8 空×5 地×3	攻中	50	エネルギーを1点に集中させ大爆発を起こす
	メテオフォール	火×8 風空×5 地×3	攻大	80	天空から隕石を呼び、敵の頭上に叩きつける
	サイクロンナパーム	火×12	攻単	70	渦を巻いて燃え上がる紅蓮の炎が敵を焼き焦がす
	アークプロミネンス	火×15 風空×8 地×4	攻全	180	圧縮した炎の塊を爆発させ敵を焼き尽くす
風属性	エアストライク	風×1	攻単	10	圧縮された空気の塊で敵を切り裂く
	シルフェンウイング	風×1	補単	10	移動距離を伸ばす 一定時間MOV+1
	シルフェンガード	風×2	補単	10	風の防御壁を作る 一定時間AGL+50%
	エアリアル	風×3 空×1	攻中	20	石つぶての混じった猛烈な竜巻を巻き起こす
	シルファリオン	風×5	補小	40	移動距離を飛躍する 一定時間MOV+2
	ライトニング	風×8 空×2	攻線	20	電撃を走らせる 確率20%で「封技」状態
	エアロストーム	風×10 空×3 地×1	攻大	70	巨大な竜巻を巻き起こし敵を切り裂く
	プラズマウェイブ	風×12 空×5	攻線	50	電撃を叩き落す 確率20%で「封技」状態

	名称	必要属性値	効果範囲	EP	効果内容
風属性	ラグナブラスト	風×15 空×8	攻線	80	裁きの雷を振り下ろす　確率20%で「封技」状態
	グランストリーム	風×20 空×5 地×3	攻全	140	大気の奔流が敵を飲み込み縦横無尽に切り刻む
時属性	ソウルブラー	時×1	攻単	10	時空を震わす波動を放つ　確率20%で「気絶」状態
	クロックアップ	時×1	補単	10	時の流れを加速させる　一定時間SPD＋25%
	アンチセプト	時×3	妨単	20	一定時間敵のアーツを封じる
	ヘル・ゲート	時×6 空幻×3	攻小	30	生命活動を停滞させる　確率20%で「気絶」状態
	シャドウスピア	時×7	攻単	40	生命を削る時の刃　確率20%で「戦闘不能」
	アンチセプトオール	時×7 空×3 風×1	妨中	40	範囲内の敵のアーツを一定時間封じる
	クロックダウン	時×8 空×4	妨中	50	時の流れを減速させる　一定時間SPD－50%
	クロックアップ改	時×9	補単	30	時の流れを大きく加速させる　一定時間SPD＋50%
	ホワイトゲヘナ	時×10 風空幻×4	攻中	60	時空をかき乱す　確率20%で「気絶」状態
	オーバルダウン	時×12 空×8 風×4	妨全	100	一定時間、全ての敵のアーツを封じ、さらにADF－30%
	デス・スクリーム	時×15 空幻×10	攻全	120	冥界に誘う死の叫び　確率20%で「戦闘不能」
	アビス・フォール	時×18 風空幻×6	攻大	90	異界の使者を呼ぶ　確率20%で「気絶」状態
空属性	ダークマター	空×4	攻単	40	高圧の空間が敵の体を締め上げる
	A－クレスト	空×6 地水火風×1	補中	50	範囲内の味方のアーツ耐性を高める 一定時間ADF＋30%
	ロストメビウス	空×12 風×5 地火×3	攻中	100	歪められた空間が敵の体をひねりつぶす
幻属性	セイント	幻×3 地水火風空×1	補単	40	味方1人の攻守を強化　一定時間STR＋25%、DEF＋25%
	ファントムペイン	幻×5 地火空×3	妨中	50	幻覚で敵の戦意を喪失させる　一定時間STR－15%
	サイレントクロス	幻×6 地風空×2	妨全	50	駆動中の技とアーツを解除する
	カオスブランド	幻×7	妨単	40	敵の認識作用を乱し「混乱」状態にする
	ゾディアック	幻×8 地水火風空×4	補全	240	味方全員の攻守を強化 一定時間STR＋25%、DEF＋25%
	シルバーソーン	幻×20 空×12 時×4	攻中	90	銀の刃が降り注ぐ　確率90%で「混乱」状態

クオーツリスト

名称	属性	加算属性値	効果内容
HP1	水	水×1	最大HP＋3%
HP2	水	水×3	最大HP＋6%
HP3	水	水×5	最大HP＋9%
HP4	水	水×8	最大HP＋12%
EP1	幻	幻×2　時空×1	最大EP＋3%
EP2	幻	幻×3　時空×2	最大EP＋6%
EP3	幻	幻×5　時空×3	最大EP＋9%
EP4	幻	幻×8　時空×5	最大EP＋12%
攻撃1	火	火×1	STR＋3%・DEF－1%
攻撃2	火	火×3	STR＋6%・DEF－3%
攻撃3	火	火×5	STR＋9%・DEF－5%
攻撃4	火	火×8	STR＋12%・DEF－7%
防御1	地	地×1	DEF＋3%・STR－1%
防御2	地	地×3	DEF＋6%・STR－3%
防御3	地	地×5	DEF＋9%・STR－5%
防御4	地	地×8	DEF＋12%・STR－7%
精神1	水	水×1	ATS＋3%・ADF－1
精神2	水	水×3	ATS＋6%・ADF－2
精神3	水	水×5	ATS＋9%・ADF－3
精神4	水	水×8	ATS＋12%・ADF－4
移動1	空	空×1	MOV＋1
移動2	空	空×3	MOV＋2
移動3	空	空×5	MOV＋3

※ ▯▯は、セットするためにスロットの強化が必要なクオーツです

名称	属性	加算属性値	効果内容
魔防1	風	風×1	ADF＋30・ATS－1%
魔防2	風	風×3	ADF＋40・ATS－3%
魔防3	風	風×5	ADF＋50・ATS－5%
魔防4	風	風×8	ADF＋75・ATS－7%
命中1	幻	幻×1	DEX＋5・AGL－1
命中2	幻	幻×3	DEX＋10・AGL－2
命中3	幻	幻×5	DEX＋15・AGL－3
命中4	幻	幻×8	DEX＋20・AGL－4
回避1	風	風×1	AGL＋1
回避2	風	風×3	AGL＋2
回避3	風	風×5	AGL＋3
回避4	風	風×8	AGL＋4
行動力1	時	時×1	SPD＋10%
行動力2	時	時×3	SPD＋20%
行動力3	時	時×5	SPD＋30%
行動力4	時	時×8	SPD＋40%・MOV－1
妨害1	風	風×1	確率10%で敵が駆動中のアーツを解除
妨害2	風	風×3	確率15%で敵が駆動中のアーツを解除
妨害3	風	風×5	確率20%で敵が駆動中のアーツを解除
妨害4	風	風×8　空幻×1	確率25%で敵が駆動中のアーツを解除
駆動1	時	時×1	アーツの駆動時間が短縮される
駆動2	時	時×3	アーツの駆動時間が大きく短縮される

名称	属性	加算属性値	効果内容
省EP1	空	空×2　時幻×1	EP消費率－10%
省EP2	空	空×3　時幻×2	EP消費率－20%
省EP3	空	空×5　時幻×3	EP消費率－30%
省EP4	空	空×8　時幻×5	EP消費率－40%
毒の刃	地	地×3	確率10%で敵を「毒」状態にする
凍結の刃	水	水×3	確率10%で敵を「凍結」状態にする
石化の刃	地	地×3	確率10%で敵を「石化」状態にする
睡眠の刃	風	風×3	確率10%で敵を「睡眠」状態にする
封魔の刃	地	地×3	確率10%で敵を「封魔」状態にする
闇の刃	時	時×3	確率10%で敵を「暗闇」状態にする
封技の刃	火	火×3	確率10%で敵を「封技」状態にする
混沌の刃	幻	幻×3	確率10%で敵を「混乱」状態にする
必殺の刃	空	空×3	確率10%でクリティカル攻撃が出る
死の刃1	時	時×3	確率10%で敵を「戦闘不能」にする
死の刃2	時	時×0	一度だけ確率100%で敵を「戦闘不能」にする
毒の理	地	地×8	確率20%で敵を「毒」状態にする
凍結の理	水	水×8	確率20%で敵を「凍結」状態にする
石化の理	地	地×8	確率20%で敵を「石化」状態にする
睡眠の理	風	風×8	確率20%で敵を「睡眠」状態にする
封魔の理	地	地×8	確率20%で敵を「封魔」状態にする
闇の理	時	時×8	確率20%で敵を「暗闇」状態にする
封技の理	火	火×8	確率20%で敵を「封技」状態にする

名称	属性	加算属性値	効果内容
混沌の理	幻	幻×8	確率20%で敵を「混乱」状態にする
必殺の理	空	空×8	確率20%でクリティカル攻撃が出る
死の理	時	時×8	確率20%で敵を「戦闘不能」にする
範囲	空	空×3	アーツの効果範囲が広がる
情報	幻	幻×2	魔獣の詳しい情報が得られるようになる
美臭	風	風×4 地水火×2	魔獣に発見されやすくなる
鷹目	空	空×3 幻×2	遠くにいる魔獣の姿が見えるようになる
陽炎	幻	幻×3 地×2	魔獣に見つかりにくくなる
葉隠	幻	幻×3 火×2	魔獣と接触しても戦闘にならない
治癒	水	水×3 時×2	移動中に少しずつHPが回復する
耀脈	地	地×5 水×3	魔獣が落とすセピスが少し増加する
天眼	空	空×3 火×2 幻×1	鷹目＆情報の機能を併せ持つ
陰陽	水	水×5 空幻×2	陽炎＆治癒の機能を併せ持つ
吸収	風	風×4 水空×2	敵を倒すとHPが少しだけ回復する
機功	火	火×5 水時×2	移動中に少しずつEPが回復する
幸運	時	時×3 地空×1	敵のアイテム落下率が上昇する

4 操作説明

OPERATION GUIDE

ゲームを始める前に

「英雄伝説 空の軌跡 SC」(以降「空の軌跡 SC」) をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に、本マニュアルを必ずお読みください。

■動作環境

OS	Windows8 / 7 / Vista / XP 日本語版専用 (64bit 対応)
CPU	Pentium III 800MHz 以上、Core2 Duo 2GHz 以上推奨
メモリ	[8 / 7 / Vista] 1GB 以上 [XP] 384MB 以上
HDD	3.5GB 以上の空き容量
モニタ	解像度 640×480 以上、HighColor 以上表示可能
グラフィック	VRAM32MB 以上、DirectX9.0c 以降に対応した 3D アクセラレータ
サウンド	DirectX9.0c 以降対応のサウンド機能
ディスクドライブ	DVD-ROM 対応ドライブ

※ 3D アクセラレータは、nVidia 社製 GeForce2 以降、および AMD(ATI) 社製 RADEON シリーズを推奨。チップセットは Intel 社製 845G 以降を推奨します。

※ 本製品は DirectX9.0c を使用しています。旧バージョンの DirectX では動作しません。また DirectX11 および 10 に入っている 9.0c のモジュールが古い場合も動作しません。そのような場合は DirectX を更新してプレイしてください。(→ P.88「DirectX の更新」)

※ ご使用のハードウェアのドライバが DirectX9.0c 以降に対応している必要があります。完全対応していない一部の機種においては、動作の保証ができない場合があります。

※ メモリは環境によって異なる場合があります。動作が遅くなる、サウンドやムービーの再生がおかしいなどの支障をきたした場合は、メモリ容量またはハードディスクの空き容量を増やしてプレイしてください。

※ マウス、キーボードおよびゲームパッドでの操作に対応しています。

■注意事項

●インストールおよびゲームをする際は、他に起動しているアプリケーションや常駐ソフトが無いか確認し、それらを終了してください。またゲーム中は不必要なキー操作を避けてください。ゲームの動作に支障をきたす恐れがあります。

●ゲームをプレイする前に、パワーマネージメントを無効にしてください。有効にしておいたままゲームをプレイした場合、正常な動作が保証できない場合があります。

●ゲームをプレイする前に、［タスクバー］のスピーカーアイコンをダブルクリックし、サウンドのボリュームを適切に調整してください。（→ P.93「ボリュームコントロールを確認する」）

●ゲームを開始する前には、日本語入力モードをオフにしておいてください。誤動作の原因となります。

●ゲームの初回起動時には、［シリアルコード登録］ダイアログが表示されます。保証書に記載されている「シリアルコード」を入力して［登録］をクリックしてください。

■インストール

● Windows８

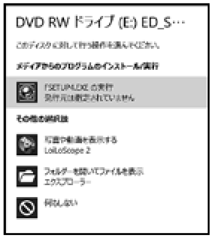
Windows８でのインストールには管理者権限が必要です。



▲操作確認メッセージ

1. [ディスク]をドライブにセットし、画面上に[タップして、このディスクに対して行う操作を選んでください。]のメッセージが表示されたら、その表示を選びます。[自動再生]ダイアログが表示されますので「FSETUP4.EXEの実行」を選びます。

※自動再生しない場合は、[デスクトップ画面]で[タスクバー]上にある[エクスプローラー(ファイルのアイコン)]を選び、[コンピューター]を開きます。[ディスク]を右クリックして「開く」を選択し、「FSetup4.exe」を実行してください。



▲自動再生ダイアログ

2. [ユーザーアカウント制御]ダイアログが表示されたら[はい]を選びます。[セットアップメニュー]が起動します。



▲セットアップメニュー

3. [セットアップメニュー]の[INSTALL]を選ぶと[インストールUtility]が表示されます。[OK]を選び、後は画面の指示に従って進めてください。



▲起動メニュー登録

4. インストール先のフォルダを決定すると「起動メニュー登録」が表示されます。**★全ての□にチェックを入れ**、[決定]を選ぶとインストールが始まります。

5. 終了確認が表示されたら[終了]、続けて[EXIT]を選び[セットアップメニュー]を終了します。

■セットアップ■

● Windows7 ／ Vista

Windows7 ／ Vista でのインストールには管理者権限が必要です。



▲セットアップメニュー

1. ［ディスク］をドライブにセットし、［自動再生］ダイアログが表示されたら、「FSETUP4.EXE の実行」を選択します。
※ 自動再生しない場合は、［コンピューター］を開き、［ディスク］を右クリックして「開く」を選択し、「FSetup4.exe」を実行してください。

2. ［ユーザーアカウント制御］ダイアログが表示されたら、［はい］（または［許可］）をクリックします。［セットアップメニュー］が起動します。

3. ［セットアップメニュー］の［INSTALL］をクリックすると［インストール Utility］が表示されます。［OK］をクリックし、後は画面の指示に従って進めてください。



▲起動メニュー登録

4. インストール先のフォルダを決定すると「起動メニュー登録」が表示されます。登録したい項目の□にチェックを入れ、［決定］を選ぶとインストールが始まります。
※「ゲームエクスプローラに登録する」は Windows7 と Vista で有効です。

5. 終了確認が表示されたら［終了］をクリックし、続けて［EXIT］をクリックして［セットアップメニュー］を終了します。

● Windows XP

1. ［ディスク］をドライブにセットすると、自動的に［セットアップメニュー］が起動します。
※ 自動的に起動しない場合は、［マイコンピュータ］を開き、［ディスク］を右クリックして「開く」を選択し、「FSetup4.exe」を実行してください。

2. ［セットアップメニュー］の［INSTALL］をクリックすると［インストール Utility］が表示されます。［OK］をクリックし、後は画面の指示に従って進めてください。
※XP の［コンピュータの管理者（Administrator 権限）］アカウントユーザーの場合は、ゲームを全てのユーザーで使用できるようにするか選択画面が表示されますので、［はい］または［いいえ］を選びます。

3. インストール先のフォルダを決定すると「起動メニュー登録」が表示されます。登録したい項目の□にチェックを入れ、［決定］を選ぶとインストールが始まります。

4. 終了確認が表示されたら［終了］をクリックし、続けて［EXIT］をクリックして［セットアップメニュー］を終了します。

■ セットアップ ■

■アンインストール



1. インストール時の方法で［セットアップメニュー］を表示させます。

2. ［セットアップメニュー］の［UNINSTALL］をクリックします。

3. 画面の指示に従ってアンインストールを進めてください。

※ セーブデータを削除する場合は、手動で削除してください。「セーブデータのある場所」は、次頁をご覧ください。

※ アンインストール後、再度インストールすると残しておいたセーブデータをそのまま再使用することができます。同じユーザーであれば、インストールする場所が変わってもセーブデータの場所は同じところです。

■セーブデータのある場所

・「環境設定（P.84）」から開く
・「セーブフォルダユーティリティ」を使う（下記参照）

●セーブフォルダユーティリティの使い方



1. [ディスク] をドライブにセットします。（メニュー等が起動した時は終了させます）

2. [コンピュータ] または [マイコンピュータ] を開き、[ディスク] をセットしたドライブを右クリックして [開く] を選択します。

3. 「SaveFolderUtility」フォルダを開き、“SaveFolderUtility.exe” を実行します。

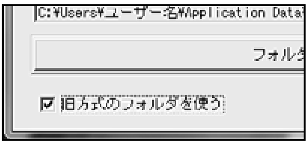
4. 製品「タイトル名」を選択し、[フォルダを開く] ボタンをクリックすると、セーブフォルダが表示されます。

● Vista 対応版からセーブデータを流用する場合

Vista 対応版と、今回の Windows８対応版のセーブデータの保存場所は異なっています。セーブデータを流用したい場合は、「セーブフォルダユーティリティ」で各フォルダを開き、手動でコピーする必要があります。

Vista 対応版のセーブデータフォルダを開く場合は「旧方式のフォルダを使う」にチェックを入れて、フォルダを開いてください。

※OS が XP の場合はチェックできません。



ゲームの開始

■起動

● Windows８

［スタート画面］に登録された［空の軌跡 SC］アイコンや［デスクトップ画面］の［空の軌跡 SC］ショートカットアイコンより実行します。



● Windows7／Vista

［スタート］メニュー直下の［空の軌跡 SC］（Windows7）や、ゲームエクスプローラに登録した［空の軌跡 SC］アイコン、またはデスクトップやプログラムメニューに作成した［空の軌跡 SC］ショートカットより実行します。



※ **ゲームエクスプローラの開き方：**
［スタート］→［すべてのプログラム］→［ゲーム］→［ゲームエクスプローラ］の順に選択します。

● Windows XP

・デスクトップにある［空の軌跡 SC］ショートカットアイコンをダブルクリックします。
・［スタート］メニューより、［プログラム］→［Falcom］→［空の軌跡 SC］を実行します。

■シリアルコード登録

ゲームの初回起動時には、［シリアルコード登録］ダイアログが表示されます。
保証書に記載されている「シリアルコード」を入力して［登録］をクリックしてください。



※「シリアルコード」は、ゲームインストール後の初回起動時に必要です。保証書および「シリアルコード」の再発行はできませんので、大切に保管してください。

※「シリアルコード」は、ゲームをインストールしたパソコンに登録されるもので、オンラインでの登録や認証などではありません。また「シリアルコード」入力後は、ゲーム起動に［ディスク］は必要ありません。

■タイトルメニュー

「空の軌跡 SC」を起動すると表示される画面です。



START
新規でゲームを始めます。

LOAD
セーブしたデータファイルをロードし、続きからゲームを再開します。

OPTION
ゲーム動作の環境設定を行います。
詳しくは P.53「Option(オプション)」をご覧ください。

EXIT
ゲームを終了し、Windows の画面に戻ります。

●ロード画面

上記の [タイトルメニュー] で [LOAD] を実行すると、以下の画面が表示されます。



ページ切り替え

1 ページに 10 個のデータをセーブできます。
ページは全部で 100 ページあります。

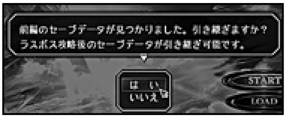
セーブデータ

続きをプレイするデータをクリックします。詳細については P.54「Files (ファイル)」をご覧ください。

■「空の軌跡 FC」のセーブデータ引き継ぎ

1. タイトルメニューの [START] にてゲームを開始すると、前編のクリアセーブデータが所定の場所にある場合、引継ぎの確認画面が表示されますので [はい] をクリックします。

2. [LOAD] と同様にデータ選択画面が開きますので、引継ぎしたいデータ項目をクリックします。前編のデータが読み込まれた後、後編のゲームが新規でスタートします。





前編を引継ぎしてある程度ゲームを進めると、準遊撃士の紋章と手帳がアイテム内に追加され、内容を確認することが可能です。また、前編での準遊撃士ランクによってボーナスアイテムを取得できたり、前編のレベルによって開始レベルが調整されたりします。さらに、一部の前編のクエストを達成していると、それに関連する後編のクエストが変化する場合があります。

※ 前編での所持金やセピス、アイテム、レシピ手帳の内容は引継ぎされません。

●前編のクリアセーブデータについて

★「ラスボス攻略後にセーブした」データである必要があります。
★所定の場所（セーブデータフォルダ）にある必要があります。

後編のセーブデータフォルダがある場所（"ED_SORA2" フォルダ）と同じ階層に、前編のセーブデータフォルダ "ED6" フォルダがあること。

セーブデータの位置関係の例

【Windows 8 ／ 7 ／ Vista】
C:¥Users¥ ユーザー名 ¥Saved Games¥FALCOM¥ED6 ……………………………………… 前編
C:¥Users¥ ユーザー名 ¥Saved Games¥FALCOM¥ED_SORA2 …………………………… 後編

【Windows XP】
C:¥Documents and Settings¥ ユーザー名 ¥Application Data¥FALCOM¥ED6 ………… 前編
C:¥Documents and Settings¥ ユーザー名 ¥Application Data¥FALCOM¥ED_SORA2 … 後編

■操作方法

●マウスの機能（初期状態時）

	移動時	メニュー
左クリック	押している間 マウスカーソル方向へ移動	決定
右クリック	TALK…話し掛ける ！…調べる／開ける／操作する	キャンセル
ホイール	カメラ視点回転	リストをスクロール

※ カーソルを画面上端に置く(または画面右下のキャンプボタンを左クリックする) とキャンプメニューが表示されます。マウスカーソルとプレイヤーキャラの距離により、移動スピードが変化します。

●キーボード・ゲームパッドの機能（初期状態時）

キーボード	ゲームパッド	移動時	メニュー
矢印キー・テンキー2/4/6/8	方向ボタン	移動	項目移動 ページ切り替え
Spaceキー Enter(固定)	ボタン2	TALK…話し掛ける ！…調べる／開ける／操作する	決定
Ctrlキー テンキー0･ESC(固定)	ボタン3	キャンプメニューを開く・キャンセル	キャンセル
Shiftキー	ボタン9	地名表示	–
Z・X	ボタン7・8	カメラ視点回転	–
A	ボタン5	押しながら移動で歩く／走る	–
B	ボタン1	ブレイサー手帳を開く	–
C	ボタン4	レシピ手帳を開く	–
M	ボタン6	リベールの地図を開く	–
V	ボタン10	周囲地図の拡大表示	–

※P.84「環境設定」で（固定）以外は変更可能です。

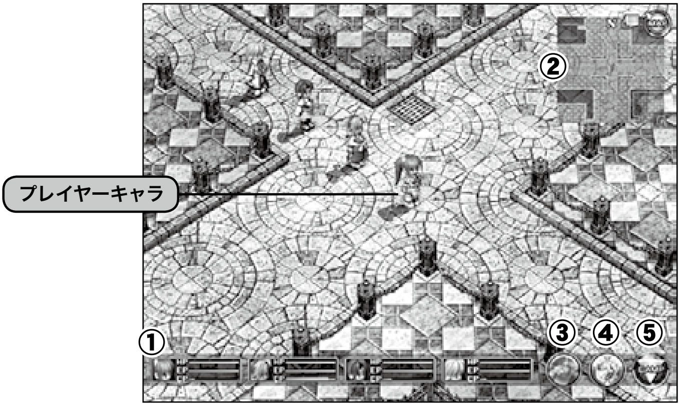
●基本操作

	話す	フィールド画面上のキャラに近付くとマークが表れます。 マーク表示中に『右クリック』すると会話に入ります。 『左クリック』または『右クリック』でメッセージを進めます。
	調べる／開ける／操作する	対象に近づくとマークが表示されます。 マーク表示中に『右クリック』すると行動をとります。
	セーブ／ロード／ゲームの終了	キャンプメニューを開き［Files］から実行します。

画面説明

■フィールド画面

実際にゲームが進行していく画面です。この画面内でキャラを操作します。



① 現在のステータス

HP（ヒットポイント）
EP（エネルギーポイント）
CP（クラフトポイント）
（黄緑色が 1 ～ 100、緑色が 101 ～ 200）

② ミニマップとマップボタン

現在周辺図です。各マップアイコンをクリックするとマップを拡大表示します。

③ レシピ手帳ボタン

レシピ手帳を入手すると表示され、クリックでレシピ手帳を開きます。

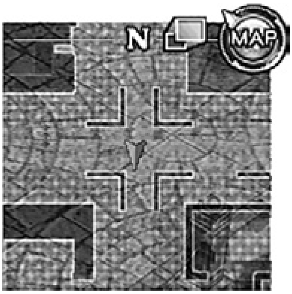
④ ブレイサー手帳ボタン

ブレイサー手帳を入手すると表示され、クリックでブレイサー手帳を開きます。

⑤ キャンプボタン

キャンプメニューを開きます。

■マップの表示



●ミニマップ

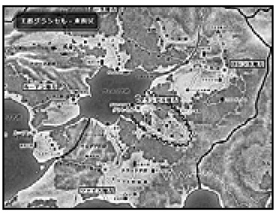
現在周辺図です。赤い矢印がプレイヤーキャラで矢印の向きが進行方向（方位）を表し、黄色い部分は扉や入口などのマップが切り替る場所を表します。建物の種類別に色分けされています。

※ 建物の中やダンジョンではミニマップが表示されない場所もあります。



●詳細地図の表示 

[詳細地図] ボタンをクリックすると、現在地の周辺詳細地図を表示します。地点をクリックするか、矢印キーで地図をスクロールすることができます。



●リベール王国マップ 

[リベール地図] ボタンクリックするとリベール王国全体の地図を表示します。
地点をクリックするか、矢印キーで地図をスクロールすることができます。ゲームの進行によっては王国以外の地図が表示される場合があります。

キャンプメニュー

キャラの詳細ステータス表示、装備、オーブメント操作(クオーツ装着や回復アーツ使用)、アイテムの使用、オプション設定、セーブ・ロードを行います。

■ Status(ステータス)

キャラクターのステータスを表示します。

キャラ選択ボタン

情報を表示するキャラを切り替えます

現在の装備

選択中のキャラの装備内容



所持金とプレイ時間

パーティの所持金(ミラ)とゲームのプレイ時間

クラフト一覧

習得しているクラフトとSクラフトの一覧

キャラステータス

選択しているキャラクターのステータスを表示します

Name
キャラクター名

Status
Level:キャラの現在のレベル
HP　:0になると戦闘不能
EP　:魔法(アーツ)を使うのに必要
CP　:戦技(クラフト)を使うのに必要

Parameter
STR　:攻撃で敵に与えるダメージに影響
DEF　:攻撃で受けるダメージに影響
ATS　:アーツで敵に与えるダメージに影響
ADF　:アーツで受けるダメージに影響
SPD　:次の行動までの時間に影響
DEX　:攻撃の命中率に影響
AGL　:攻撃の回避率に影響
MOV　:1回の行動で移動できる範囲
RNG　:攻撃の射程距離

Experience
EXP　:現在の経験値
NEXT:次のレベルに必要な経験値

■キャンプメニュー■

■ Equip（装備）

パーティキャラの装備を変更できます。

キャラ選択ボタン

装備情報を表示する
キャラを切り替えます

Equips：現在の装備

選択中のキャラ装備内容
（武器、衣服、靴、
アクセサリー２箇所）



ステータス

カーソルが指しているアイテムに装備変更した場合のステータスの変化を表示します
黄緑色…上昇、赤色…下降

装備候補

装備可能なアイテムが
表示されます

装備アイテム情報欄

カーソルが指しているアイテムの詳細を表示します

装備の変更

1. 装備を変更するキャラを選択します。

2. 変更したい装備品の種類を選択します。装備品の種類によって、装備候補が切り替ります。

3. 装備候補にカーソルを合わせていって、ステータスへの影響を確認します。

4. 変更する装備を決めたらクリックします。装備が変更されます。

■ Orbment (オーブメント)

パーティのキャラが個別に所持しているオーブメントに、クオーツを装着変更したり、オーバルアーツの確認と回復系オーバルアーツの使用ができます。オーバルアーツを使用するには EP (エネルギーポイント) が必要です。

Slots (スロット)
セットしてあるクオーツの一覧

キャラ選択ボタン
情報を表示するキャラを切り替えます

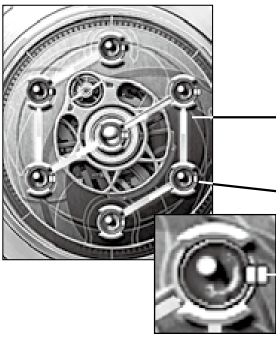
Point
各ラインの属性値の合計を表示



Orbal Arts (オーバルアーツ)
使用できる魔法の一覧

情報欄
カーソルが指している
クオーツの情報が表示されます

オーブメント
各スロットとラインの構成を表示します



ライン
各スロットを結ぶ線

スロット
クオーツをセットする穴

スロットレベル
オーブメント工房でスロット1から2へ強化することができます

クオーツの変更

1. クオーツの装着変更を行うキャラを選択します。

2. クオーツを変更するスロットを選択します。クオーツ一覧が表示されます。

3. 変更するクオーツを決めたらクリックします。クオーツが変更されます。

※ スロットの枠に色が付いている場合、同属性のクオーツのみ装着できます。

スロットの色と属性

茶色：地属性 ／ **青色**：水属性 ／ **赤色**：火属性 ／ **緑色**：風属性
黒色：時属性 ／ **金色**：空属性 ／ **銀色**：幻属性 ／ **白色**：無属性（全属性 OK）

オーバルアーツの使用

キャンプメニュー内では、回復系のオーバルアーツを使用することができます。

1. 使用するオーバルアーツをクリックします。

2. キャラ選択にカーソルが移動します。

3. 対象となるキャラをクリックします。



■ Items（アイテム）

パーティが所有しているアイテムの確認と使用ができます。

キャラ選択ボタン

アイテムを使用する
対象を選択します

Sepith

セピスの所持数
（最大 9999 個）



アイテム一覧

所持しているアイテムを
リストで表示します

アイテム詳細

アイテムの詳細を
表示します



表示切り替えボタン

所持しているアイテムを種類別に
表示します

アイテム名称



種類別マーク

所持数
（最大 99 個）

アイテムの使用

1. 使用するアイテムをクリックします。

2. 書籍であれば内容が表示され読むことができます。回復系アイテムなどの場合は、「使用」を選択します。オーブメントの使用と同じで、キャラ選択にカーソルが移動します。パーティ全員が対象となるアイテムの場合は、使用するかどうかの確認メッセージが表示されます。

3. 対象となるキャラをクリックします（単体回復アイテム使用時のみ）。

アイテムを捨てる

1. 捨てたいアイテムをクリックし、「捨てる」を選択します。

2. 確認のメッセージが表示されます。[はい] をクリックすると、そのアイテムを1つ削除します。

※ 削除は1つずつしか実行できません。

■ Tactics（タクティクス）

パーティの隊列とＳブレイクの登録を行います。





Walk Place（移動隊列）

フィールド画面での移動隊列です。入れ替え元のキャラと入れ替え先のキャラを選んで変更します。



Formation（戦闘隊列）

戦闘突入時のフォーメーションです。
横7× 縦5マス内で、パーティの隊列を変更します。
移動したいキャラを選び、移動先のマスを選択します。
左下が前列・進行している方向になります。



S-Break（Ｓブレイク登録）

Ｓクラフトの技が複数ある場合、Ｓブレイクとしていずれかを登録しておきます。Ｓブレイク名をクリックすると、Ｓクラフトのリストが表示されますので、登録したいものを選択します。

■ Option（オプション）

ゲーム動作の環境設定を行います。



■ステータス
フィールド画面のステータス表示を On ／ Off します。

■ミニマップ
フィールド画面のミニマップ表示を北を上で固定／画面回転と同期／表示しないにします。

■カメラ回転
45 度固定／フリー回転を切り替えます。

■ボタン機能
クリック/ダブルクリックにするか表示なしにします。

■フレームレート
画面の描画更新速度の自動／ 30FPS を切り替えます。

■キャラ透過
キャラクターが物陰に隠れた時の透過表示を On ／ Off します。

■ BGM
BGM の On ／ Off を切り替えます。

BGM 音量
スライドバーで BGM 音量を調節します。

■効果音
効果音の On ／ Off を切り替えます。

効果音音量
スライドバーで効果音音量を調節します。

⚠ サウンドに関するご注意

- ●サウンドは、「初期状態」で最適なバランスになるように調整されています。BGM（音楽）、SE（効果音）の音量は、できるだけ「初期状態」のままにして、Windows のボリュームで調整してプレイしてください。（スライダーを動かすと現れるマーク位置が初期状態です）
- ●戦闘ボイスの音量調節は、効果音の音量に対応しています。また、戦闘ボイスの ON ／ OFF は、ゲームプレイ中に切り替えできません。一旦ゲームを終了し、「環境設定」の [サウンド（→ P.86）] で切り替えしてください。
- ●ムービーの音量はここでは設定できません。Windows のボリュームで調整する必要があります。

■ Files（ファイル）

ゲーム内容のセーブとロード、およびセーブデータの削除、ゲームの終了を実行できます。

モード選択

SAVE　：現在のゲーム内容を保存します。
LOAD　：セーブデータを読み込み、プレイを再開します。
ERASE：セーブデータを削除します。
EXIT　：現在のゲームプレイを終了します。

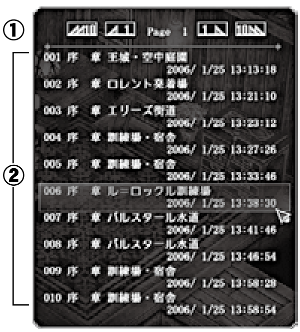




セーブデータ詳細

セーブデータにカーソルを合わせると表示されます。

a：セーブ時の章と章タイトル
b：所在地とイメージ画像
c：パーティメンバーとレベル
d：日付け時刻・プレイタイム



セーブデータリスト

①ページ切り替え（1～100ページ）
②セーブデータリスト
選択中のモードに応じてセーブデータの操作を行います。



セーブNo／章と所在地／セーブ時の日付と時刻

ゲームをセーブする

1. [SAVE] をクリックします。
2. セーブデータリストの好きな領域をクリックすると、現在のゲーム内容が保存されます。

※ セーブしたい領域に別のデータがある場合は、確認メッセージが表示されますので [はい] を選択します。

ゲームをロードする

1. [LOAD] をクリックします。
2. セーブデータリストから読み込みたいデータをクリックすると、確認メッセージが表示されますので [はい] を選びます。そのセーブデータがロードされます。

セーブデータを削除する

1. [ERASE] をクリックします。
2. セーブデータリストから削除したいデータをクリックすると、確認メッセージが表示されますので [はい] を選びます。そのセーブデータが削除されます。

ゲームを終了する

[EXIT] をクリックすると、以下の選択肢が表示されます。

タイトルに戻る：現在のゲームプレイを終了し、タイトルメニューに戻ります。
ゲームを終了する：ゲームを終了し、Windows に戻ります。

⚠ オートセーブ機能について

「空の軌跡 SC」はマップ切り替え時と通常戦闘終了時に自動でセーブデータを作成します。ロード画面の「ページ0」に自動セーブ専用ページがありますので、自動セーブされたデータが正常な場合に限り、そこからの再開が可能です。(「ページ 0」はページ 1 からひとつ前に切り替えた場所です)

・セーブをしないまま長時間プレイをし、ゲームオーバーになってしまった
・アイテムを間違えて売ってしまった
・敵が強すぎてどうしても勝てない

などの事態が起こった場合には自動セーブデータを活用するとよりスムーズにゲームを進行できる場合がありますので、ロードの際に自動セーブデータの内容を確認しましょう。オートセーブ機能についての詳細は P.90「オートセーブ機能について」もご覧ください。

各種手帳

「レシピ手帳」、「釣り手帳」、「ブレイサー手帳」はゲーム序盤に手に入るアイテムです。どの手帳も情報を自動的に記録する役割があります。

■レシピ手帳

レシピ手帳はフィールド画面の[レシピ手帳] ボタンか、キャンプメニュー内[Items(アイテム)] の[書物] から見ることができます。レシピ手帳を使って、それまでに食べたことがある料理を作成することができます。

・料理の作成には『レシピ（調理方法）』と『食材』が必要です。
　レシピ　：酒場で料理を食べたり、料理アイテムを使用したりすると覚えます。
　食材　　：店で購入したり、魔獣から手に入れたりすることができます。

・料理には『大皿料理』と『携帯食料』、『攻撃用食料』があります。
　大皿料理：その場で食べてしまう料理です。パーティ全員に効果があります。
　携帯食料：アイテムとなって残る料理です。
　攻撃食料：アイテムとなって残る攻撃用アイテムです。戦闘時に使用します。

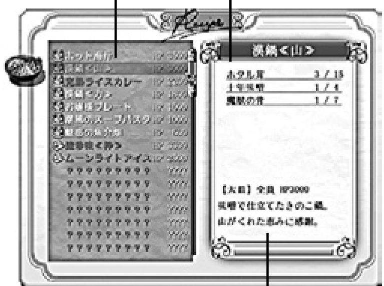
●レシピ手帳画面

レシピ一覧

白色：作成可能な料理
灰色：材料不足・作成不可

材料

作成に必要な食材とその分量です。
　［必要な数／今の所持数］
材料不足の場合は赤で表示されます。



料理の詳細

料理の分類（大皿・携帯）と
料理の持つ効果の説明です。

料理を作成する

1. レシピ一覧より、作りたいレシピ名をクリックします。

2. 作成する個数を入力し、[OK] をクリックします。

3. 必要な材料を消費し、料理が完成します。大皿料理の場合はその場でパーティ全員に効果があります。携帯食料の場合は、作った料理が回復アイテム欄に追加されます。



■釣り手帳

釣りのデータを自動的に記録します。
キャンプメニュー内 [Items] タブの [書物] から見ることができます。

●釣り手帳画面



釣果一覧

釣り上げた魚の一覧です。
魚種を選択すると詳細が表示されます。

魚の詳細

選択した魚の生息域や行動の特徴、
釣り上げた時のボーナスなどを表示します。

釣果の詳細

釣った回数、最大サイズ、釣れたエサ、
釣れた場所の履歴

●釣りをして遊ぶ

釣り竿とエサを持っていると、特定の場所で釣りを楽しむことができます。詳細は P.82「釣り」をご覧ください。

■ブレイサー手帳

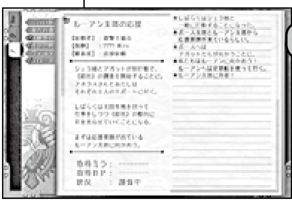
掲示板で確認した仕事の詳細や、仕事上の重要な出来事を記録します。フィールド画面の[ブレイサー手帳]ボタンか、キャンプメニュー内[Items（アイテム）]の[書物]から見ることができます。



Memo タブ

ブレイサーとしての経歴が記録されています。また、魔法表など冒険に役立つ情報が記載されています。



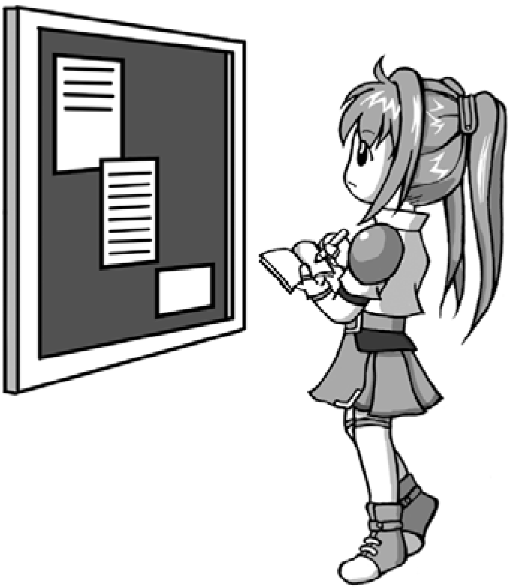


章タブ

仕事の記録を章ごとに見ることができます。ブレイサー手帳を入手した直後は序章（0）タブしかありませんが、章を進めるごとにタブが追加されます。クリックすると各章での依頼の一覧が表示されます。

マークなし：クリアしていない仕事
！：クリア後ギルドに報告をしていない仕事
○：クリア後ギルドに報告し報酬を得た仕事
：クリア期限が過ぎてしまった仕事

各仕事のタブをクリックすると仕事内容や報酬額、仕事の難易度が確認できます。また、仕事上で得たヒントや取った行動の経緯が自動的に記録されます。



戦闘時の操作

■戦闘の流れ

戦闘突入

フィールドを移動中に魔獣と遭遇すると戦闘に入ります。

コマンド

味方にターンが回ってきたら、コマンドを入力します。

 **攻撃** → P.64

 **移動** → P.64

 **アーツ** → P.64

 **クラフト** → P.64

 **S ブレイク** → P.65

 **道具** → P.66

 **退却** → P.66

対象指定

選択したコマンドをどの相手（または地点）に使用
するかを指定します。

→ P.67 **「射程範囲と効果範囲」**

戦闘に役立つ情報

魔獣の情報 → P.66
状態変化 → P.68

戦闘終了

戦闘終了 → P.69
ゲームオーバー → P.69



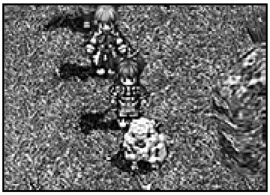
■戦闘突入

移動中に魔獣や敵キャラと遭遇すると戦闘に入ります。
敵味方含めて各キャラクターのスピード（SPD）に応じてターンが回ってきますので、コマンドを選択して戦闘を進め、敵を全滅させれば勝利となります。

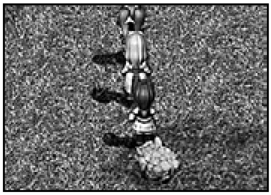
●戦闘を有利にするには

魔獣との接触の仕方によって戦闘開始時の状況が変化し、魔獣の背後から接触すれば有利に、自分達の背後を取られると不利になります。

また、魔獣の姿は、遠くからでは見えません。ある程度近づくと姿が見えるようになります。



有利



不利

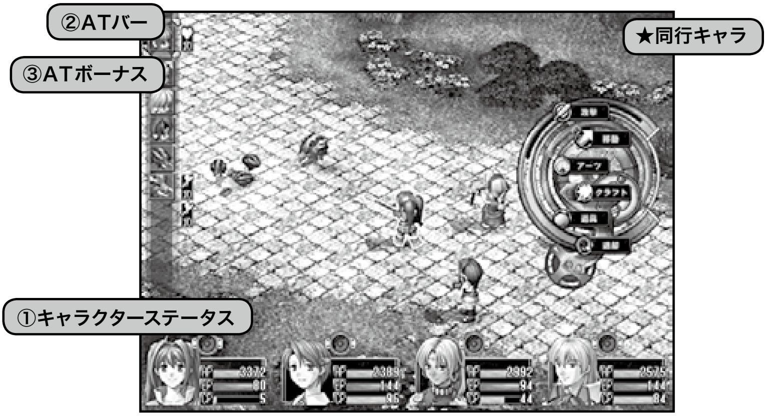


戦闘に備えて「隊列」を設定しておこう

戦闘突入時のフォーメーションはキャンプメニューのTactics（タクティクス）で変更します。詳細はP.52「Tactics」の「Formation（戦闘隊列）」をご覧ください。

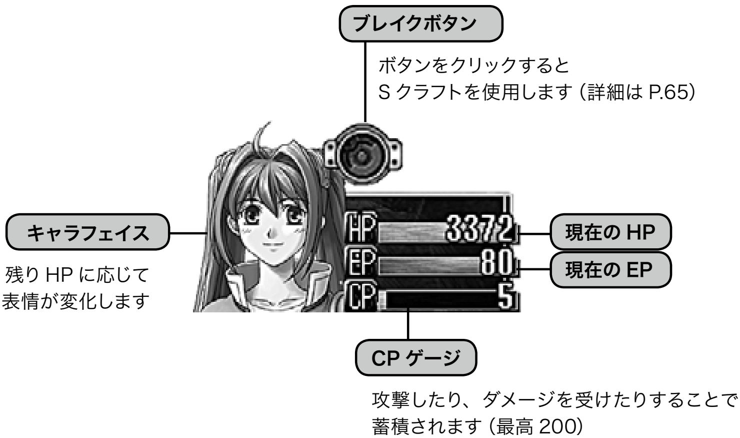
■戦闘画面

戦闘フィールドは 17×17 マスの正方形です。



※ コマンドを実行するまでは、カメラの回転ができます。

①キャラクターステータス





② AT バー

行動順を表します。一番上のキャラにターンが回ってきています。
[A] 付きはアーツ、[C] 付きはクラフトの準備中、赤色は敵および攻撃対象、青色は味方および回復対象を表します。

③ AT ボーナス（行動順ボーナス）

戦闘中、AT（行動順）によって様々なボーナスが付くことがあります。

AT ボーナスは敵味方平等に効果を発揮します。AT を無視して割り込むSブレイクを使えば比較的簡単に敵のボーナスを横取りすることができます。

黄	**HP HEAL**	HPが10・50%回復	**STR UP**	攻撃・魔法で与えるダメージが10・50%上昇
青	**EP HEAL**	EPが10・50%回復	**CRITICAL**	攻撃・魔法・回復の効果が1.5倍になる
緑	**CP UP**	CPが10・50%増加	**SEPITH UP**	攻撃した相手からセピスを奪う

★同行キャラクター



NPC キャラクターがパーティに同行している場合は、画面右上に表示されます。NPC は行動順が回ってきたら自動的に行動します。プレイヤーが同行キャラクターの行動を操作することはできません。

※ 護衛対象のキャラクターの HP が0になると、パーティキャラの HP に関わらずゲームオーバーになります。パーティキャラは同行キャラクターに対しても薬や回復アーツを使うことが出来るので、HP に注意しこまめに回復しましょう。戦闘終了後には HP が全回復します。

※ 護衛対象とならない一部の同行キャラクターは、HP が0になってもゲームオーバーにならない場合があります。

■攻撃 

通常攻撃を行います。コマンド選択後、目標を指定すると移動して攻撃します。
移動範囲外の目標を指定した場合は、移動だけを行います。

■移動 

指定の場所へ移動して待機します。次のターンが比較的早く回ってきます。

■アーツ 

EP を消費して魔法（アーツ）を使用します。コマンド選択後、使用する魔法を選択した後、目標または地点を指定します。魔法は駆動時間が必要で、発動まで時間がかかります。

■クラフト（クラフト・S クラフト・チェインクラフト） 

CP（クラフトポイント）を消費してキャラ特有の戦技（クラフト）を使用します。コマンド選択後、使用する技を選択し、目標または地点を指定します。

●クラフト

各キャラクターに独自の技で、一定のレベルになると新しいものを習得します。クラフトの使用には CP が必要です。
CP は戦闘で敵にダメージを与えたり、ダメージを受けたりすることで溜まっていきます。

●Sクラフト

クラフトの上位版です。
CP をすべて消費して放つ必殺技で、CP100 以上で使用可能です。
CP 最大（200）で使用した場合に最高の威力を発揮します。

●チェインクラフト

複数の仲間と連携して攻撃を行う戦技です。

・連携できる人数は2～4名で、参加する人数が増えるほど攻撃範囲も広くなります。攻撃順が後になるほど攻撃力は上昇しますが、消費する CP も増加します。

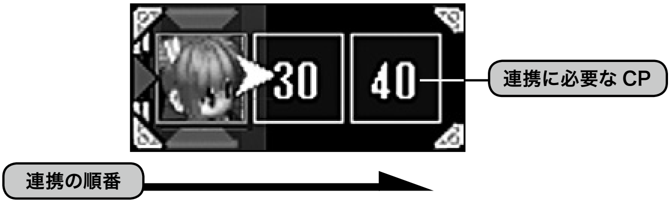
・チェインクラフトの攻撃対象は、連携する仲間全員の射程に入っていなければなりません。より射程の長い武器やアクセサリーを装備すると、チェインクラフトの射程を広げることができます。

チェインクラフトを使用する

1. コマンドから「クラフト」を選択し、チェインクラフトをクリックします。

2. 連携に参加させるキャラクターを順番にクリックしていきます。必要 CP と参加可能人数は AT バーに表示されます。

3. 攻撃対象をクリックします。



■ S ブレイク 

AT（行動順）を無視して直ちに S クラフトを発動する行動です。
CP が 100 以上になるとブレイクボタンが赤く点灯し、行動順に関係なく S ブレイクをいつでも発動することができます。

● S ブレイクの発動

ブレイクボタンをクリックし、目標または地点を指定すると、CP を全て消費して S クラフト技を使用します。S ブレイクで使用する技の設定方法は P.52「Tactics（タクティクス）」の「S-Break（S ブレイク登録）」をご覧ください。
キーボード操作の場合は、パーティメンバーに対応した [1]、[2]、[3]、[4] キーを押すか、
矢印キーの [←]、[→] で選択します。

■道具

回復アイテムや、料理アイテムを使用します。コマンド選択後、リストが表示されますのでアイテムを選択した後、目標を指定します。アーツと異なり直ぐに効果があります。

■退却

コマンド選択と同時に退却します。魔獣はまだフィールド上にいるので、急いで移動し魔獣から離れてください。

■魔獣の情報

目標指定時に敵にカーソルを合わせると敵の情報が表示されます。



HP
魔獣の現在の HP／最大 HP

Condition
毒や石化などの状態変化

属性攻撃有効率 (%)
「地・水・火・風」の属性を持つ攻撃（攻撃・アーツ）が、その魔獣に対してどの程度有効なのかを通常の攻撃力を 100% として表した値です。有効率が高いほど攻撃力は大きくなり、低いと小さくなります。

■射程範囲と効果範囲

●射程範囲

キャラを中心にしたものと、地点を中心としたものがあり、射程範囲のサークル内がグラデーションでアニメ表示されます。戦闘フィールド全体が射程（射程無し）の場合は表示がありません。

●効果範囲

濃いオレンジの実線サークルまたは直線（長方形）で表示されます。

- **自己**
  使用者本人のみが効果対象となります。

- **単体**
  敵味方いずれかのキャラ1体が効果対象となります。

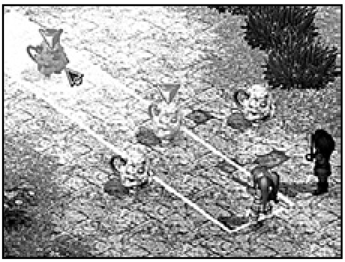
- **範囲（小円・中円・大円・直線）**
  一定範囲内が効果対象となるものです。以下の3つのタイプがあります。

  ①使用者中心：使用者を中心とした円内が効果対象となります。
  ②キャラ指定：敵味方いずれかの指定キャラを中心にした円内、または指定キャラに向かう直線内が効果対象となります。
  ③地点指定：戦闘フィールド上に指定した地点を中心にした円内、または指定した地点に向かう直線内が効果対象となります。

- **全体**
  戦闘フィールド上に存在する全てのキャラが効果対象となります。



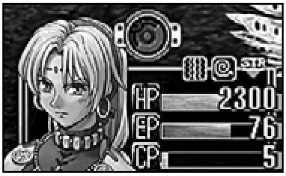
地点指定・中円



キャラ指定・直線

■状態変化

補助魔法を味方にかけたり、逆にかけられ状態異常に陥った時は、ステータスウィンドウに以下のアイコンが表示されます。



【アイコン】	【名称】	【効果内容】	【解除方法】時間経過　アーツ・薬
	毒	行動後にダメージを受ける	時間経過、パームの薬など
	封技	攻撃不能（攻撃、クラフト、Sクラフト）	時間経過、パームの薬など
	暗闇	DEXとAGLが低下する	時間経過、パームの薬など
	睡眠	行動不能　ダメージを受けると解除される	時間経過、リーベの薬など
	気絶	行動不能	時間経過、リーベの薬など
	混乱	敵味方無差別に攻撃する	時間経過、リーベの薬など
	凍結	行動不能　行動後にダメージを受ける	時間経過、ソールの薬など
	石化	行動不能　攻撃を受けると「戦闘不能」になる	キュリア、ソールの薬など
	封魔	アーツ使用不能	時間経過、絶縁テープなど
	怒り	「挑発」した相手を狙うようになる	時間経過、キュリアなど
	完全防御	1度だけ、全てのダメージを無効化する	攻撃を受ける
×	戦闘不能	HPが0の状態　戦闘後も回復しない	セラス、アセラスなど
STR STR	STR ↑/↓	物理攻撃力がアップ／ダウンする	時間経過、Sータブレット
DEF DEF	DEF ↑/↓	物理防御力がアップ／ダウンする	時間経過、Sータブレット
ADF ADF	ADF ↑/↓	魔法防御力がアップ／ダウンする	時間経過、Sータブレット
SPD SPD	SPD ↑/↓	行動速度がアップ／ダウンする	時間経過、Sータブレット
MOV MOV	MOV ↑/↓	移動力がアップ／ダウンする	時間経過、Sータブレット
AGL AGL	AGL ↑/↓	敏捷度がアップ／ダウンする	時間経過、Sータブレット

■戦闘終了

敵を全滅させると戦闘終了になります。経験値とセピスが加算され、場合によってはアイテムを入手できます。また、レベルアップに必要な経験値を得たキャラはレベルが1つ上がります。

※ 戦闘不能のキャラは経験値が加算されません。



■ゲームオーバー

味方キャラ全員のHPが0になるとゲームオーバーです。また、同行キャラクターのHPが0になった場合、パーティキャラの残りHPに関係なくゲームオーバーになります。ゲームオーバー後、以下の選択肢が表示されます。



リトライ：
戦闘をもう一度やり直します。

タイトルに戻る：
タイトル画面に戻ります。
LOADから再開してください。

ショップ画面（店と施設）

店員との会話内のメニューより［買物をする］や［改造・換金］を選択します。

■全施設共通事項

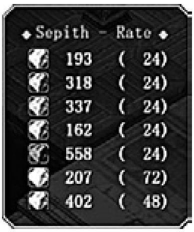
●セピスをミラに換金する

ブレイサーギルド以外の全ての施設で行うことができます。

1. ショップメニューの［換金］をクリックすると、所持セピスの一覧が表示されます。

2. 一覧のセピス種別をクリックすると、数量入力欄が表示されます。換金数を調整して［OK］で決定します。同様に他のセピス種別も換金数を入力していきます。

3. 最後に一覧の［セピスを換金する］をクリックすると、合計がミラに換金され所持金に反映されます。



●セピス・レート

セピスからミラへの換金レート表示で、地域によって変動します。

セピス種別 ／セピス所持数／換金レート

※ミラでセピスを買い戻すことはできません。換金しすぎるとオーブメントのスロット強化やクオーツの合成がいつまでもできない状況になる場合があります。冒険に支障がでないよう注意してください。

●数量入力

購入の数量などを決定する際表示されます。



 **カーソルの桁移動**

 **数量の増減**

■武器屋・雑貨屋

装備品やその他のアイテムの売買をします。武器屋では武器と防具を、雑貨屋では薬や雑貨・食材などのアイテムを販売しています。画面構成、売買方法は双方とも同じです。



アイテムを購入する

1. ショップメニューの [購入] をクリックすると、購入アイテムリストが表示されます。

2. リスト内の購入したいアイテムを選択します。装備品にカーソルを合わせると、装備可能なキャラが判り、攻撃力や防御力の変動も確認できます。

3. 購入するアイテムをクリックし、購入数を決めて [OK] をクリックします。

4. 確認メッセージが表示されますので [はい] を選びます。

アイテムを売却する

1. ショップメニューの [売却] をクリックします。

2. アイテム一覧の中から売却したいアイテムを選択します。

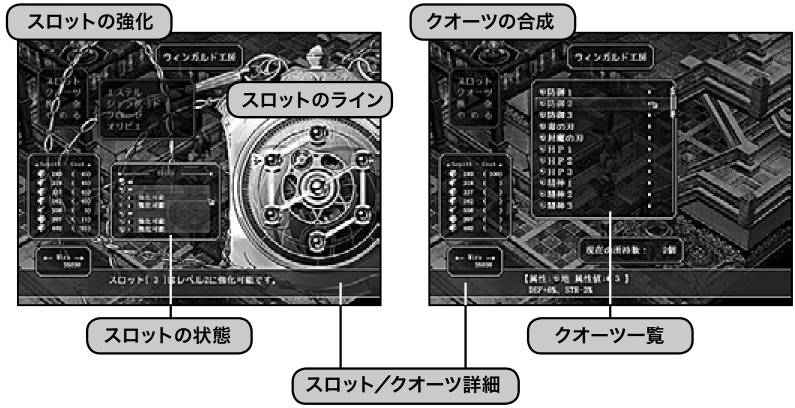
※ 装備中のアイテムはリストに表示されません。

3. 売却するアイテムをクリックし、売却数を決めて [OK] をクリックします。

4. 確認メッセージが表示されますので [はい] を選びます。

■オーブメント工房

工房では、セピスによるオーブメントのスロットの強化や、クオーツの合成を行います。



※ ショップメニューの［スロット］と［クオーツ］を選択した場合はセピス・レートが「コスト」表示に変化します。

スロットの強化

1. ショップメニューの［スロット］をクリックすると、キャラ選択が表示されます。

2. キャラを選択すると、スロット一覧とオーブメントのイメージが表示されます。

3. 一覧のスロットにカーソルを合わせると、強化に必要なセピスが判ります。クリックすると強化を実行します。

クオーツの合成

1. ショップメニューの［クオーツ］をクリックすると、合成できるクオーツ一覧が表示されます。

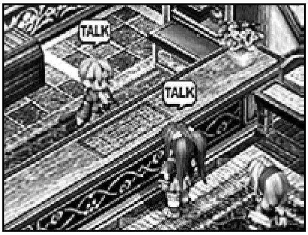
2. 一覧で合成したいクオーツにカーソルを合わせると、必要なセピスとクオーツの詳細が判ります。クリックすると確認メッセージが表示されますので［はい］を選びます。

※ スロットの強化とクオーツの合成は、必要なセピスが足りない場合、行えません。

■ブレイサーギルド

遊撃士（ブレイサー）のための協会施設です。

この施設では、ブレイサーが仕事の依頼（クエスト）を受けたり、仕事の報告を行います。依頼が達成できた場合は速やかに報告し、新しい仕事依頼がないか確認するのを心掛けておくと良いでしょう。



仕事の確認

1. ギルドの掲示板を調べると、現在依頼が出ている仕事の一覧が表示されます。

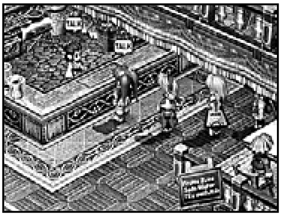
2. 各仕事名をクリックするとその仕事の詳細を見ることが出来ます。一度掲示板で確認した依頼は自動的にブレイサー手帳に記録されます。

仕事の報告

1. ギルド受付での会話内のメニューから［報告する］を選択します。

2. 報告できる依頼がある場合は、現在のランクなどブレイサーステータスの確認と共に報酬が支払われ、BP（ブレイサーポイント）が取得できます。仕事中の手際によっては報酬が増減することがあります。BP が溜まるとランクが上がり、ボーナスアイテムが支給されます。

■酒場・レストラン



料理を購入したり、お勧め料理を頼むことができます。

お勧め料理を頼む

ショップメニューの［お勧め料理を頼む］をクリックすると、その場でお勧め料理を食べることが出来ます。
まだ一度も食べたことのない料理は、レシピ手帳にレシピが記載されます。

■ホテル・宿酒場

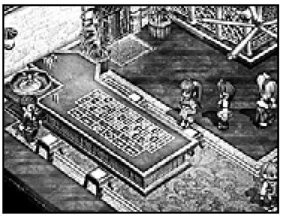
町や村にあり旅の疲れを癒してくれる施設です。代金を払い宿泊すると、HP／EP が完全に回復します。

1. フロントでの会話内のメニューより［休む］をクリックします。

2. 再度［休む］をクリックすると確認メッセージが表示されますので［はい］を選びます。



■カジノ



ルーアンにあるカジノ「ラヴァンタル」では、ミラをメダルに替え、ポーカー、ブラックジャック、ルーレット、スロットマシーンで遊ぶことができます。勝負に勝つとメダルが増え、溜めたメダルは景品と交換することができます。

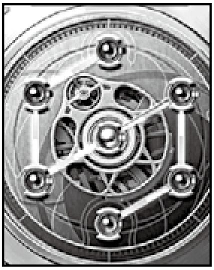
カジノの詳細は P.80「カジノ」をご覧ください。

クオーツとアーツ

■クオーツとアーツの基本知識

●オーブメントにクオーツをセットするとアーツが使えるようになります。
●クオーツの組み合わせによって、使用できるアーツが変わります。
●クオーツには能力強化の効果があります。
●クオーツの合成やスロットの強化はオーブメント工房で行います。
その際、セピスを消費します。

■キーワード



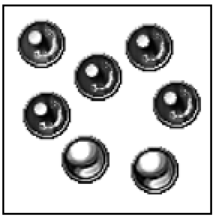
●導力器（オーブメント）

結晶回路（クオーツ）をセットすることで様々な効果を発揮する個人用の機械です。完全なオーダーメイド製品なので、持ち主によってそれぞれスロットの属性やスロットの連結構造（ライン）などが異なります。



●セピス

七耀石（セプチウム）の欠片で、地・水・火・風・時・空・幻の7つの属性を持ち、クオーツの材料となります。魔獣との戦闘で手に入ります。



●結晶回路（クオーツ）

七耀石（セプチウム）の欠片、セピスから作られた回路です。オーブメントにセットすることで能力強化の効果を発揮します。また、セットする組み合わせによって導力魔法（オーバルアーツ）が使用可能になります。クオーツはセピスを材料にしてオーブメント工房で作成することができます。



●スロット

クオーツをセットする穴です。属性が指定されているスロットには同属性のクオーツ以外セットできません。1つのオーブメントに合計７つのスロットがあります。

●スロットの強化

オーブメント工房でスロットを強化することで上位のクオーツを装着することができます。また、スロットを強化するごとに最大 EP 量が増加します。

●導力魔法（オーバルアーツ）

オーブメントによって引き起こされる魔法です。
セットされたクオーツの組み合わせによって使用できるアーツが変化します。

●属性と属性の特徴

セピス、クオーツ、アーツには7つの属性があり、それぞれの属性には効果に特徴があります。

属性	色	効果
地	茶	物理攻撃・防御
水	青	回復・冷気攻撃
火	赤	攻撃・火炎攻撃
風	緑	回避・風による攻撃
時	黒	行動速度・時間の短縮
空	金	移動・効果範囲
幻	銀	知覚・認識

● EP（エネルギーポイント）

オーブメント内部に蓄えられているエネルギーです。アーツを使用するのに必要です。
EP の最大量はスロットを強化するごとに増加しますが、個人の資質によりその上限には幅があります。EP は宿屋で休むか、アイテムで回復します。

■アーツを作成してみよう

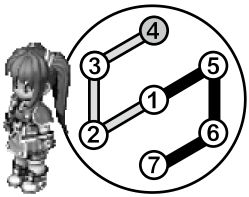
クオーツの組み合わせとアーツの仕組みを理解すれば強力なアーツが使用でき、ゲームがより楽しくなります。

例：エステルが『スパイラルフレア』を使えるようになるには

①魔法表（P.26 〜）で『スパイラルフレア』の必要属性値を確認します。

スパイラルフレア　火火火火火 風風 空空

②ラインの構成とスロットレベルを確認します。



ラインA　1－2－3－4
ラインB　1－5－6－7

④ 強化済のスロット

中央からスロットを連結している枝が**ライン**です。エステルのオーブメントには2つのラインがあります。属性値は各ラインごとに合計されます。上図の**スロット4**は、オーブメント工房でスロットを強化しています。オーブメント工房の利用方法は P.72「オーブメント工房」をご覧ください。

③持っているクオーツの加算属性値をクオーツ表（P.29 〜）で確認します。

これらの中から『スパイラルフレア』の必要属性値を満たす組み合わせをセットします。

所持しているクオーツ

攻撃2	火火火	回避1	風
封技の刃	火火火	睡眠の刃	風風風
機功★	火火火火火 水水 時時	妨害2	風風風風
移動2	空空空	吸収★	風風風風 空空 水水

★…強化されたスロットにセットするクオーツ

④クオーツをスロットにセットします。

よい例 …必要なクオーツが1つのラインにセットされている

例 1

スロット1… 攻撃2 火火火
スロット2… 封技の刃 火火火
スロット4… 吸収★ 風風風風 空空 水水

例 2

スロット1… 攻撃2 火火火
スロット2… 封技の刃 火火火
スロット3… 移動2 空空空
スロット4… 妨害2 風風風風

悪い例

例 1

スロット1… 攻撃2 火火火
スロット4… 吸収★ 風風風風 空空 水水
スロット5… 封技の刃 火火火
➡ 必要なクオーツが1つのラインに
セットされていない

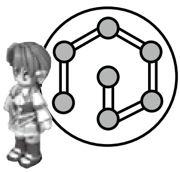
例 2

スロット4… 吸収★ 風風風風 空空 水水
×… 機功★ 火火火火火 水水 時時
➡ 合計属性値は条件を満たしているが、
強化済のスロットが1つしかないため
〈機功〉をセットできない

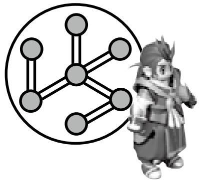
例 3

スロット1… 攻撃2 火火火
スロット2… 封技の刃 火火火
スロット3… 移動2 空空空
×… 睡眠の刃 風風風
➡ 同じ系統のクオーツ
（封技の刃と睡眠の刃）は
1つのオーブメントに同時に
セットすることができない

そのほかのキャラクターのライン形状



クローゼ
中央から1つのラインで全てのスロットが連結されているため、属性値の合計が高くより高度なアーツが使える。

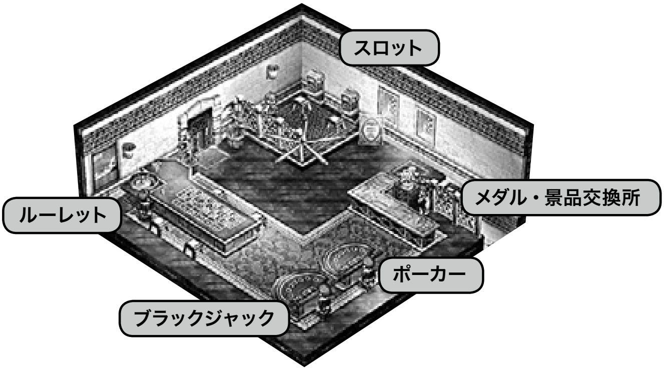


ジン
中央から何本ものラインで連結されているため、属性値の合計が低く、高度なアーツが使えない。

その他の楽しみ

■カジノ

ルーアンにあるカジノ「ラヴァンタル」では、ミラをメダルに替え、ポーカー、ブラックジャック、ルーレット、スロットで遊ぶことができます。勝負に勝つとメダルが増え、溜めたメダルは景品と交換することができます。





ミラをメダルに替える

メダル・景品交換所のショップメニューで［両替］をクリックすると、左の画面が表示されます。メダルのレートを確認し、数量を調整して［OK］で確定します。

※ メダルからミラへは両替できません。

ポーカー、ブラックジャック、ルーレットで遊ぶ

それぞれの係に話しかけ、「～で遊ぶ」を選ぶとゲーム画面に切り替わります。
遊び方は各ゲームメニューの［説明］で見ることができます。

スロットで遊ぶ

カジノには 2 種類のスロット台があります。

1 メダルスロット …1Bet につき1 枚メダルを使用
10 メダルスロット …1Bet につき 10 枚メダルを使用

どちらかのスロット台の前に立ち「！」が表示されたら右クリックすると、スロット画面に切り替わります。



1. 賭けたいプレイラインの本数分 [Bet] ボタンをクリックします。

2. スタートボタンを押すとドラムが回転します。

3. ストップボタンを押しドラムの回転を止めます。賭けたプレイラインの絵柄が揃うとメダルが入手できます。



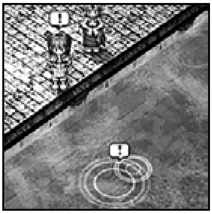
溜まったメダルを景品に交換する

メダル・景品交換所のショップメニューで [景品] をクリックすると景品の一覧が表示されるので、交換したい景品名をクリックします。

■釣り

釣り竿と釣りエサを使って、釣り場で魚釣りを楽しむことができます。

釣りエサ
釣りエサはショップで買うことができません。魔獣との戦いで手に入れることができます。
魚ごとにエサの好みは様々です。



釣り竿
竿によって使えるエサが異なります。

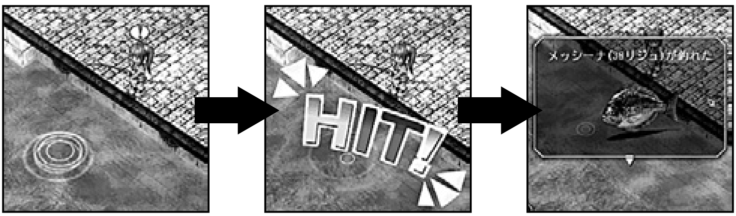
釣り場
水面に波紋が現れている場所で釣りを行うことができます。釣り場は街の中やフィールドに多数存在します。釣り場によって釣れる魚が異なります。

釣りをする

1. 釣り場に近付いて「！」が表示されたらクリックします (右クリックでも可)。

2. 魚が食いついた瞬間 (「！」マーク) に決定キーを押しましょう。タイミングが合えば成功です。
エサは成否に関係なく消費します。

3. 釣った魚の情報は自動的に「釣り手帳 (P.57)」に記録されます。





環境設定

ゲームの画面に関する詳細や、キー割り当てなど各種の設定ができます。
下記のいずれかの方法で起動します。

● Windows8

★[スタート画面]または[デスクトップ画面]の[空の軌跡 SC 設定]ショートカットより実行します。

● Windows7／Vista

ゲームエクスプローラに登録した[空の軌跡 SC]アイコンを右クリックし、[環境設定]をクリックします。

● WindowsXP

★デスクトップにある[空の軌跡 SC 設定]ショートカットアイコンをダブルクリックします。
★[スタート]メニューより、[プログラム]→[Falcom]→[空の軌跡 SC 設定]を実行します。

設定の変更はタブ切り替え、プルダウンメニュー、ラジオボタン、チェックボックス、スライドバーで設定します。確定するには[OK]をクリックします。
[ゲーム開始]をクリックすると確定後、すぐにゲームを起動します。
[セーブフォルダ]をクリックすると、セーブフォルダが表示されます。

※お使いのパソコンの機能が未対応のものは薄い灰色表示になります。

■画面

ゲームの3D表示や解像度、描画精度の設定ができます。



アダプタ
お使いのグラフィックデバイス名が表示されます。

デバイス
HALから変更しないでください。

解像度
解像度と色数（横サイズ×縦サイズ×色数bit）を変更できます。解像度が高く色数が多いほど3D表示が精密描画になりますが、ハードウェアに負荷が掛かります。

リフレッシュレート
“規定”はハードウェアのデフォルト設定です。

※液晶モニタで画面が波打つ場合は“60Hz”に設定してください。

テクスチャ品質
“低い”にするとテクスチャのサイズを小さくして、ハードウェアの負荷を軽減します。

ミップマップ
“OFF”にするとDirect3Dの描画でMIPMAPの機能を使用しなくなり、VRAM消費量が多少減少します。

FPS
“30fps”と“自動”を切り替えます。

VSYNC同期
画面の更新をリフレッシュレートと同期させます。

画面効果（ブラー、ぼかし効果を使用する）
“OFF”にするとブラー、ぼかしのエフェクトが省略され、ハードウェアの負荷を軽減します。
お使いのグラフィックデバイスによっては、画面が乱れることがあります。その場合は“OFF”にしてください。

ムービー
“OFF”にするとFalcomロゴムービーやオープニングムービーを再生しません。

影品質
地面に投影される影の表示を切り替えます。“低”設定ほど、ハードウェアの負荷を軽減します。

ハードウェア頂点シェーダ（v1.1）
チェックができると描画速度が向上します。

ウィンドウモード
チェックすると全画面モードからウィンドウモードに切り替わります。

[標準（推奨）]／[軽量]／[高画質]ボタン
デフォルトは「標準（推奨）」です。

※「標準（推奨）」で、ゲームの動作が重たい、処理落ちする場合は[軽量]にしてプレイしてみてください。症状が改善される場合があります。

[セーブフォルダ]ボタン
クリックすると、セーブフォルダが表示されます。

■サウンド

ゲーム中の BGM 音量／効果音音量をスライドバーで調節できます。



・“OFF” にチェックすると、サウンドを鳴らしません。

・“DirectSound を使わない” にチェックすると、Direct Sound の機能を停止させます。

・“戦闘ボイス OFF” にチェックすると、戦闘ボイスを停止します。

・“サウンドバッファにシステムメモリを使用する” にチェックすると、サウンドバッファをシステムメモリに確保します。

※ イベントムービーの効果音の音量はこの設定では変更できません。P.93 の「ボリュームコントロールを確認する」を参照し、Windows から調節してください。

※ サウンドは、「初期状態」で最適なバランスになるように調整されています。BGM（音楽）、SE（効果音）の音量は、できるだけ「初期状態」のままにして、Windows のボリュームで調整してプレイしてください。ヘッドホンなどの音量は、Windows の「ボリュームコントロール」やスピーカーの音利用ツマミなどで調整してください。

※ 戦闘ボイスの音量調節は、効果音の音量に対応しています。
また、戦闘ボイスの ON ／ OFF は、ゲームプレイ中に切り替えることはできません。

■入力

操作に使うデバイス（キーボード／マウス／ゲームパッド）の入力割り当てをカスタマイズできます。



1. 設定を変更するデバイスのタブをクリックして、デバイスを切り替えます。

2. 変更したい箇所の［機能］ボタンをクリックした後、割り当てたいデバイス本体の各ボタンやキーを押します（割当て表示が変わります）。

※ デフォルトの設定に戻すには［初期状態に戻す］をクリックします。

・“DirectInput を使う”のチェック外すと、DirectInput の機能を使わずに Windows API を使って動作します。
ゲームパッドでの操作は、“DirectInput を使う”にチェックしておかないと使用できません。

カメラ回転
ゲーム画面の回転方式を切り替えます。

デフォルトの移動方法
キーボードとゲームパッドで、移動キーが押された時に“歩く”か“走る”を切り替えます。

キャラ透過
キャラの透過処理を切り替えます。

ホイールを使用する（マウス）
マウスのホイールでカメラ回転を使用します。
“カメラ逆回転”にチェックを入れると逆方向に回転します。

アナログ（ゲームパッド）
アナログパッドを使用する場合にチェックを入れるとスティックの強弱判定が有効になります。
入力感度を調整できます。
デジタルパッドの場合はチェックを外し、「歩く／走る」ボタンで切り替えます。

DirectX について

DirectX とは、Windows の機能を拡張するプログラム（API）です。画像処理用の DirectDraw、音声を扱う DirectSound、入力デバイス制御の DirectInput などをひとまとめにしたものです。
DirectX はシステムに深く関わるプログラムであるため、更新にも注意が必要です。特に古い機種や周辺機器のドライバによっては、特定の DirectX のバージョンに対応していなかったり、パソコンの動作にトラブルが生じる場合がありますのでご注意ください。
また、お使いのハードウェアによっては DirectX に対応した最新のドライバを別途用意する必要があります。
詳しくはお使いのパソコンおよび周辺機器の製造元にお問い合わせいただくか、インターネットなどから最新ドライバを入手してください。

※ ゲームの起動、動作に問題がない限り、DirectX を更新する必要はありません。

● DirectX の更新

本製品に付属の DirectX の更新は、Microsoft 社製のセットアッププログラムによって行われます。このプログラムはお使いの機器のデバイスドライバが DirectX に対応しているかチェックし、対応していない場合は置き換えるかどうかを確認します。
DirectX を更新したことによってシステムが不安定になったり、Windows が起動しなくなった場合には、お使いのパソコンおよび周辺機器の製造元か Microsoft 社にご相談ください。

更新方法

1. 他に起動しているアプリケーション、常駐ソフトをすべて終了させてください。

2. [ディスク] をドライブにセットします。自動的に [セットアップメニュー] が起動されますので、[EXIT] ボタンをクリックして終了します。

3. [（マイ）コンピュータ] を開きます。[ディスク] をセットしたドライブを “右クリック” し、[開く] を選択します。

4. “DirectX” フォルダを開き、“DXSETUP.exe” をダブルクリックします。

5. メッセージが表示されます。内容をよくお読みになり、指示に従って更新してください。

■ DirectX 診断ツール

DirectX 診断ツールは、DirectX の各種情報の表示、機能テストと設定の変更などができます。これによってトラブルが解決できる場合もあります。

※Windows８／７の DirectX11 と Vista の DirectX10 では、各種情報の表示のみとなります。

起動方法

1. Windows８の場合は [Windows] ＋ [C] キーを押してチャームバーを開き、[検索] チャームの [アプリ] で「ファイル」と入力すると [ファイル名を指定して実行] が見つかりますので、それを選択します。
   Windows7／ Vista は [スタート] メニューより、[すべてのプログラム] → [アクセサリ] → [ファイル名を指定して実行] を選択します。XP は [スタート] メニューから、[ファイル名を指定して実行] を選択します。

2. [名前] に“dxdiag”と入力し [OK] をクリックすると、Microsoft 社製の DirectX 診断ツールが起動します

「空の軌跡 SC」では DirectDraw (描画)、Direct3D (3D 描画)、DirectSound (BGM･効果音)、DirectInput (入力制御)、DirectShow (ムービー再生) の機能を使用しています。特にご確認いただくのは、以下の３項目です。

【[DirectX ファイル]・[DirectX ドライバ] タブ】(DirectX11 および 10 にはありません)
　注意ウィンドウ内のメッセージが「問題は見つかりませんでした。」になっていますか。

【[ディスプレイ] タブ】
　[DirectX の機能] 内全てが「使用可能」になっていますか。
　「使用不可」になっている場合は、[有効] ボタンをクリックし使用可能にしてください。
　[テスト] ボタンをクリックし、各種の描画テストが正常に表示されるのを確認してください。

【[サウンド] タブ】
　[DirectX の機能] 内の [テスト] ボタンをクリックし、各種のテストサウンドが正常に再生されるのを確認してください。

※ 問題が出ている (テストがうまくいかない) 場合は、[それでも問題が解決しない場合] タブの「トラブルシューティング」などを参考にして、設定変更してみてください。詳しいご使用方法は「DirectX 診断ツール」のヘルプなどをご覧ください。

トラブルシューティング

起こっている症状に関連する項目の内容をお読みになって対処方法をお試しください。
場合によっては Windows の設定変更を行う必要があります。
OS によって若干の違いがありますので、詳しくは Windows のヘルプなどをご覧ください。

■ゲームが開始できない

●ゲーム起動時に［シリアルコード登録］ダイアログが表示される

保証書に記載されている「シリアルコード」（数字 8 桁）を入力して［登録］してください。

●ゲーム開始時に“必要な DLL ファイル ＊＊＊.DLL が見つかりませんでした”というエラーメッセージが表示される

DirectX の更新が必要です。DirectX を更新してください。
詳しくは P.88「DirectX の更新」をご覧ください。

●ゲームが強制終了してしまう

他に起動しているアプリケーションや常駐ソフトがある可能性があります。全て終了させてください。

ディスプレイやサウンドが「動作環境 (P.34)」を満たしていますか？　再度ご確認ください。
ドライバのバージョンが古い、または DirectX のバージョンにドライバが対応していないなどの可能性があります。グラフィックデバイスやサウンドデバイスの製造元から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてください。

⚠ オートセーブ機能について

「空の軌跡 SC」はマップ切り替え時と通常戦闘終了時に自動でセーブデータを作成します。
また、最終ボス戦に限り、イベント中特定のポイントで自動セーブデータが作成されます。
ゲームが強制終了してしまった場合は自動セーブデータからゲームを再開してください。
ロード画面の「ページ0」に自動セーブ専用ページがありますので、自動セーブされたデータが正常な場合に限り、そこからの再開が可能です。

・セーブをしないまま長時間プレイをし、ゲームオーバーになってしまった
・アイテムを間違えて売ってしまった
・敵が強すぎてどうしても勝てない

これらの事態が起こった場合にも、自動セーブデータを活用することでよりスムーズにゲームを進行できる場合があります。

■ゲームが続けられない

●ゲーム中に、ゲームが強制終了する。またはパソコンごとフリーズしてしまう

ドライバのバージョンが古くて、機能に対応していないなどの可能性があります。グラフィックデバイスの製造元から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてください。

最新のドライバでも解消されない場合は、P.84「環境設定」を実行し、[画面] タブの [ハードウェア頂点シェーダ (v1.1)] のチェックを外してみてください。

■画面の表示がおかしい

●ドライバが正しくない

グラフィックドライバが正しく選択されていない可能性があります。
以下の方法でお使いのグラフィックデバイスにあったドライバを選択し直してください。

ディスプレイアダプタの確認と変更方法

【Windows８／７の場合】

1. Windows８の場合は [Windows] + [C] キーを押してチャームバーを開き、[検索] チャームの [設定] で「解像度」と入力すると [画面の解像度の調整] が見つかりますので、それを選びます。Windows7の場合は [スタート] メニューの [コントロールパネル] を開き、その中の〈画面の解像度の調整〉をクリックします（[コントロールパネル] の表示方法：カテゴリの時）。
※ [コントロールパネル] がアイコン表示の場合は、[ディスプレイ] をクリックし、〈解像度の調整〉をクリックします。
2. [ディスプレイの表示変更] が開きます。〈詳細設定〉をクリックします。
3. [アダプタ] の種類や情報が表示されます。正しく選択されていない場合は、以下の手順で変更します。
4. [プロパティ] をクリックします。
5. [ドライバ] タブをクリックし、[ドライバの更新] をクリックします。
6. [コンピュータを参照してドライバソフトウェアを検索します] をクリックします。
7. [コンピュータ上のデバイスドライバの一覧から選択します] をクリックします。
8. 一覧からお使いのグラフィックデバイスを選択します。適合するものがない場合は、パソコンおよびデバイスなどの製造元にお問い合わせください。

【Windows Vista の場合】

1. [スタート] メニューの [コントロールパネル] を開き、その中の〈画面の解像度の調整〉をクリックします。

※ [コントロールパネル] がクラシック表示の場合は、[個人設定] をダブルクリックし、〈画面の設定〉をクリックします。

2. [画面の設定] が開きます。[詳細設定] をクリックします。
3. [アダプタ] の種類や情報が表示されます。正しく選択されていない場合は、以下の手順で変更します。
4. [プロパティ] をクリックし、[ユーザーアカウント制御] ダイアログが表示された場合は、[続行] をクリックします。
5. [ドライバ] タブをクリックし、[ドライバの更新] をクリックします。
6. [コンピュータを参照してドライバソフトウェアを検索します] をクリックします。
7. [コンピュータ上のデバイスドライバの一覧から選択します] をクリックします。
8. 一覧からお使いのグラフィックデバイスを選択します。適合するものがない場合は、パソコンおよびデバイスなどの製造元にお問い合わせください。

【Windows XP の場合】

1. [スタート] メニューの [コントロールパネル] を開き、その中の [画面] を開きます。
2. [設定] タブ内の、[詳細設定] をクリックします。
3. [アダプタ] タブをクリックすると、グラフィックデバイスとドライバの情報が表示されます。正しく選択されていない場合は、以下の手順で変更します。
4. [プロパティ] をクリックし、[ドライバ] タブをクリックします。
5. [ドライバの更新] をクリックし、[ハードウェアの更新ウィザード] を立ち上げます。
6. [一覧または特定の場所からインストールする] を選び、[次へ] をクリックします。
7. [検索しないで、インストールするドライバを選択する] を選び、[次へ] をクリックします。
8. 一覧からお使いのグラフィックデバイスを選択します。適合するものがない場合は、パソコンおよびデバイスなどの製造元にお問い合わせください。

●ドライバが古い、または DirectX のバージョンに対応していない

グラフィックドライバのバージョンが古いか、DirectX のバージョンにグラフィックドライバが対応していないと、画面の表示がおかしくなる場合があります。グラフィックデバイス／チップの販売元（または開発元）から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてください。

■一部のイベントなどで、画面の描画が異様に遅くなってしまう。またはイベントや戦闘終了時に画面が乱れる

グラフィックドライバのバージョンが古いと発生する場合があります。グラフィックデバイス／チップの販売元（または開発元）から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてみてください。
解消されない場合は、P.84「環境設定」を実行し、[画面] タブの [解像度] を低い設定にしてみてください。
それでも解消されない場合は、同設定の [画面効果] を“OFF”に設定してください。

■効果音がならない、BGM が正常に再生されない

●音量がおかしい（大きいまたは小さい）

音量が適切な設定になっていません。ゲーム中からは P.53「Option」の［BGM 音量］および［効果音音量］を調整してください。また Windows からは以下の方法で調整してください。

ボリュームコントロールを確認する

1. タスクバーのスピーカーアイコンをダブルクリックします。
2. 全体の音量は［音量コントロール］あるいは［再生ボリューム］など、効果音と BGM は［WAVE］の音量を調節します。

※ タスクバーにスピーカーアイコンを表示するには、以下を参照して設定してください。

【Windows8 ／ 7 の場合】

1.Windows8 の場合は［Windows］＋［C］キーを押してチャームバーを開き、［検索］チャームの［設定］で「タスクバー」と入力すると［タスクバーのアイコンのカスタマイズ］が見つかりますので、それを選びます。
Windows7 の場合は［コントロールパネル］を開き、［デスクトップのカスタマイズ］→［タスクバーアイコンのカスタマイズ］を順にクリックします(［コントロールパネル］の表示方法:カテゴリの時)。

※［コントロールパネル］がアイコン表示の場合は、［タスクバーとスタートメニュー］を開き、「通知領域」の［カスタマイズ］ボタンをクリックします。

2. 音量を［アイコンと通知を表示］に変更します。

【Windows Vista の場合】

1.［コントロールパネル］を開き、［デスクトップのカスタマイズ］→［タスクバーアイコンのカスタマイズ］を順にクリックします。

※［コントロールパネル］がクラシック表示の場合は、［タスクバーとスタートメニュー］を開き、［通知領域］タブを選択します。

2. システムアイコンの［ボリューム］をチェックします。

【Windows XP の場合】

［コントロールパネル］を開き、［サウンドとオーディオデバイス］の［音量］タブにある［タスクバーに音量アイコンを配置する］をチェックします。

● BGM が演奏されない、効果音が鳴らない

サウンドドライバが対応していないと、再生できない場合があります。サウンドデバイス製造元の最新ドライバを別途入手し、アップデートしてください。または、P.84「環境設定」を実行し、［サウンド］タブの“サウンドバッファにシステムメモリを使用する”にチェックしてみてください。

■マニュアルに従っても正常に動作しない

本マニュアルの記載にしたがって操作しても正常に動作しない場合、まず以下をお確かめください。

1. 本マニュアルの「動作環境 (P.34)」を満たしているか、また、電源、接続、設定が正しく行われているか再度ご確認ください。

2. お使いのパソコンおよびグラフィックやサウンドデバイスなどが、Windows 日本語版および、インストールされている DirectX のバージョンに対応しているか、製造元にご確認ください。

3. 本製品に付属の DirectX9.0c をインストールする際に、グラフィックドライバやサウンドドライバの設定が正しく行われない場合があります。各ドライバが正しく選択、設定されていることを再度ご確認ください。

※ ドライバの選択や設定、DirectX9.0c に対応した最新のドライバの入手やセットアップの方法は、パソコンおよびグラフィックデバイスやサウンドデバイスの製造元にお問い合わせください。

4.「空の軌跡 SC」をいったんアンインストール (P.38) し、インストールし直してプレイしてください。

※ 再インストールする前に、インストールするハードディスクに、エラーチェック (スキャンディスク) および、最適化 (デフラグ) を実行すると改善される場合があります。

スキャンディスクを実行する

[ファイルシステムエラーを自動的に修復する]、[不良セクタをスキャンし、回復する] にチェックをし、[開始] ボタンをクリックします。

スキャンディスク、デフラグの詳しい使用方法については、Windows のヘルプなどをご覧ください。

5.「空の軌跡 SC」では CPU パワーを多量に消費します。無理にクロックアップされているマシンでは熱暴走する恐れがあります。過剰なクロックアップは控え、元に戻してください。

6. お使いの Windows の設定を初期状態に戻し、CPU アクセラレータ、その他増設しているデバイスなどを外し、パソコンをできるだけ購入時の状態に近づけた上で、「空の軌跡 SC」をインストールし直してプレイしてみてください。

ゲームの内容や攻略などの質問は、お電話では受け付けておりません。
ファルコムホームページの各コーナーをご利用ください。

■ファルコムホームページ
http://www.falcom.co.jp/

■「英雄伝説 空の軌跡 SC」専用ページ
http://www.falcom.co.jp/ed6_sc/

■ Falcom Game Q&A　サポート情報／攻略 Q&A
http://www.falcom.co.jp/qanda/

■ BBS　軌跡シリーズ専用掲示板
http://www.falcom.co.jp/qanda/bbsED/wwwbbs.cgi

制作・著作　日本ファルコム株式会社　2006 年　7 月 14 日 初版
2013 年　4 月 12 日 第 4 版

〒190-0012　東京都立川市曙町 2-8-18 東京建物ファーレ立川ビル 3F
TEL　: 042-527-6501　ユーザーサポート
月曜〜金曜日（祭日除く）午前 9:00 〜午後 5:30
FAX　: 042-548-8515
E-mail : support_h19@falcom.co.jp
※ 番号はよく確かめて、お掛け間違いのないようにしてください。



THE LEGEND OF HEROES
SORA NO KISEKI : SECOND CHAPTER
PLAYING MANUAL

FALCOM